

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PARIKAN*  
DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFFESIONAL*  
UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 1 TURI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



**Oleh :**

Galuh Rahmanila Putri

08205244030

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA JAWA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Parikan dengan aplikasi Adobe Flash CS3 Proffesional* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Desember 2012

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd  
NIP. 196402011 198812 1 001

Yogyakarta, Desember 2012



Pembimbing II,

Nurhidayati, S.Pd, M.Hum  
NIP. 19780610 200112 2 002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Parikan dengan aplikasi Adobe Flash CS3 Professional* untuk Siswa Kelas VII SMP N 1 Turi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 11 Januari 2013 dan dinyatakan lulus.



DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Suwardi, M. Hum	Ketua Penguji		23-1-2013
Nurhidayati, S.Pd, M.Hum	Sekretaris Penguji		22-1-2013
Drs. Sutrisna Wibawa, M. Pd	Penguji I		22-1-2013
Prof. Dr. Suwarna, M. Pd	Penguji II		23-1-2013

Yogyakarta, Januari 2013

Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Galuh Rahmanila Putri

NIM : 08205244030

Prodi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan penulis sendiri. Sepanjang pengetahuan penulis, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dalam etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Pernyataan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, 04 Desember 2012

Penulis,



Galuh Rahmanila Putri

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin, dan esok adalah harapan  
(penulis)

Seorang sahabat yang baik adalah suatu sumber kebahagiaan  
dikala kita tidak merasa bahagia  
(penulis)

### **PERSEMBAHAN**

Dengan segenap rasa syukur skripsi ini penulis persembahkan kepada Bapak, Ibu,  
dan kakak-kakakKu yang tiada henti selalu mencurahkan kasih sayang,  
mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat serta motivasi untuk terus  
berjuang menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PARIKAN* DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS3 PROFFESIONAL* UNTUK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 TURI** oleh

**Galuh Rahmanila Putri**

**NIM 08205244030**

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa materi *parikan* ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional*; (2) mendeskripsikan tanggapan siswa dan guru bahasa Jawa terhadap penggunaan media dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional*.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model prosedural, berdasarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui lima tahapan, yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan ujicoba; (5) tahap akhir produk media pembelajaran.

Hasil penelitian ini adalah: (1) pengembangan media pembelajaran *parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan tampilan gambar, animasi, dan suara yang dapat menarik perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran *parikan*. Hasil ujicoba menunjukkan sebanyak 21 siswa mencapai standar nilai KKM dengan jumlah persentase 73% dengan nilai rata-rata 81, (2) kualitas media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan validasi dosen ahli materi terdiri dari sepuluh indikator, penilaian memperoleh rata-rata persentase sebesar 78%, termasuk dalam kategori baik. Validasi oleh dosen ahli media terdiri dari 2 aspek penilaian, yaitu aspek tampilan dijabarkan dalam sepuluh indikator dan aspek pemrograman dijabarkan dalam sepuluh indikator dengan hasil penilaian memperoleh rata-rata persentase sebesar 80%, termasuk dalam kategori baik. Penilaian guru bahasa Jawa SMP yang terdiri dari 2 aspek penilaian, memperoleh rata-rata persentase sebesar 76%, termasuk kategori baik. Hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase sebesar 81%, termasuk kategori sangat setuju terhadap media pembelajaran yang dikembangkan tersebut, (3) evaluasi media pembelajaran oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media sebagai tahap akhir revisi terhadap produk media pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional* untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Turi” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian tugas persyaratan guna meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd, M.A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
3. Bapak Dr. Suwardi M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Jawa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta,
4. Bapak Prof. Dr. H. Suwarna, M. Pd. dan Ibu Nurhidayati, S.pd, M,Hum selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, nasihat, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan,
5. Bapak Dr. Suwardi, M.Hum selaku dosen ahli materi, terima kasih atas bimbingan, kritikan, dan saran selama validasi media pembelajaran,
6. Seluruh dosen Pendidikan Bahasa Daerah yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan,
7. Ibu Woro Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Turi beserta seluruh guru dan karyawan. Terima kasih atas izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut,
8. Bapak Sugiyono, BA selaku guru bahasa Jawa kelas VIII SMP Negeri 1 Turi yang telah membantu pelaksanaan penelitian sampai selesai,

9. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan, mendidik dengan penuh kesabaran dan kasih sayang yang tidak tergantikan, adikku yang senantiasa memberikan semangat,
10. Teman-teman jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, terutama kelas G angkatan 2008.
11. Sahabatku (Maya, Bandeng, Mbak Maria, Tya, Diana, Yuli, Dina, Nita)
12. Ahmad Darmawan yang senantiasa menemani hari-hariku dan memberikan semangat, doa, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
13. Mbak Aya yang sudah mengenalkan Adobe Flash CS3 yang membantu untuk mengerjakannya,
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang memberikan bantuan dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna baik dari segi sisi, susunan bahasa, maupun tulisannya. Kritik dan saran membangun dari semua pihak akan diterima dengan senang hati untuk menuju kesempurnaan. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan, serta bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan penelitian ini.

Yogyakarta,    Desember 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Batasan Istilah .....	7
BAB II. KAJIAN TEORI .....	9
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
a. Pengertian Pembelajaran .....	9
b. Pengertian Media Pembelajaran .....	10
c. Fungsi Media Pembelajaran .....	11
d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media .....	13

2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	15
3. Pengertian <i>Adobe Flash CS3 Professional</i> .....	16
4. Pengertian <i>Parikan</i> .....	22
B. Penelitian yang Relevan .....	25
C. Kerangka Berfikir .....	28
 BAB III. METODE PENELITIAN .....	
A. Desain Penelitian.....	30
B. Prosedur Pengembangan Media .....	30
C. Penilaian Produk .....	33
1. Desain Penilaian .....	33
2. Jenis Data .....	33
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	34
1. Instrumen Penilaian Kualitas Media .....	
a. Penilaian oleh Dosen Ahli Materi .....	34
b. Penilaian oleh Dosen Ahli Media.....	34
c. Penilaian oleh Guru Bahasa Jawa .....	36
2. Instrumen Penilaian Tanggapan Siswa .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	40
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	41
A. Hasil Penelitian .....	41
1. Tahap Pengembangan .....	41
a. Tahap Analisis Pembuatan Media .....	41
b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran .....	43
c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran .....	44
2. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran .....	44
a. Validasi Dosen Ahli Materi.....	45
b. Validasi Dosen Ahli Media.....	51
c. Validasi Media oleh Guru Bahasa Jawa.....	62
d. Ujicoba Terbatas pada Siswa Kelas VII.....	67

B. Pembahasan .....	82
1. Pengembangan.....	82
2. Kualitas Media Pembelajaran.....	83
a. Validasi Dosen Ahli Materi.....	84
b. Validasi Dosen Ahli Media.....	84
c. Validasi Guru Bahasa Jawa.....	85
d. Tanggapan Siswa.....	86
3. Evaluasi Media Pembelajaran.....	87
a. Evaluasi oleh Dosen Ahli Materi.....	87
b. Evaluasi oleh Dosen Ahli Media.....	96
 BAB V. PENUTUP .....	 109
A. Simpulan .....	109
B. Implikasi .....	110
C. Saran .....	110
 DAFTAR PUSTAKA .....	 111
LAMPIRAN .....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran.....	39
Tabel 2. Kategori Penilaian Tanggapan Siswa .....	39
Tabel 3. Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Materi.....	44
Tabel 4. Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan.....	51
Tabel 5. Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media Pada Aspek Pemrograman.....	57
Tabel 6. Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi.....	62
Tabel 7. Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan .....	64
Tabel 8. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman.....	68
Tabel 9. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar.....	71
Tabel 10. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media.....	73
Tabel 11. Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan dalam Pengoperasian.....	76
Tabel 12. Data Hasil Evaluasi Siswa .....	79

Tabel 13. Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal dalam Media.....	79
Tabel 14. Revisi Dosen Ahli Materi .....	81
Tabel 15. Revisi Dosen Ahli Maedia.....	81
Tabel 16. Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media.....	84
Tabel 17. Revisi Dosen Ahli Materi.....	87
Tabel 18. Revisi Dosen Ahli Media.....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Halaman Awal <i>Adobe Flash CS3 Professional</i> .....	16
Gambar 2. Jendela Utama <i>Adobe Flash CS3 Professional</i> .....	17
Gambar 3. <i>Toolbox Adobe Flash CS3 Professional</i> .....	18
Gambar 4. Tampilan Teks Sebelum Direvisi.....	87
Gambar 5. Tampilan Teks Setelah Direvisi.....	88
Gambar 6. Isi Materi Sebelum Direvisi.....	89
Gambar 7. Isi Materi Setelah Direvisi.....	89
Gambar 8. Ciri-ciri <i>parikan</i> Sebelum Direvisi.....	90
Gambar 9. Ciri-ciri <i>parikan</i> Setelah Direvisi.....	91
Gambar 10. Pewarnaan Sebelum Direvisi.....	92
Gambar 11. Pewarnaan Setelah Direvisi.....	92
Gambar 12. Gambar pada <i>Layer</i> Sebelum Direvisi.....	93
Gambar 13. Gambar pada <i>Layer</i> Setelah Direvisi.....	93
Gambar 14. Tampilan Glosarium Sebelum Direvisi.....	94
Gambar 15. Tampilan Glosarium Setelah Direvisi.....	95
Gambar 16. Keterbacaan Teks Sebelum Direvisi.....	96
Gambar 17. Keterbacaan Teks Setelah Direvisi.....	97
Gambar 18. Komposisi Warna Sebelum Direvisi.....	98
Gambar 19. Komposisi Warna Setelah Direvisi.....	98
Gambar 20. Konsistensi Penempatan Tombol Sebelum Direvisi.....	99
Gambar 21. Konsistensi Penempatan Tombol Setelah Direvisi.....	100

Gambar 22. Konsistensi Penggunaan <i>Layer</i> Sebelum Direvisi.....	101
Gambar 23. Konsistensi Penggunaan <i>Layer</i> Setelah Direvisi.....	101
Gambar 24. Efisiensi Penggunaan Teks Sebelum Direvisi.....	102
Gambar 25. Efisiensi Penggunaan Teks Setelah Direvisi.....	103
Gambar 26. Petunjuk Penggunaan Sebelum Direvisi.....	104
Gambar 27. Petunjuk Penggunaan Setelah Direvisi.....	104
Gambar 28. Penggunaan Animasi Sebelum Direvisi.....	105
Gambar 29. Penggunaan Animasi Setelah Direvisi.....	105

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran 1**

1. Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

### **Lampiran 2**

1. Flowchart Media Pembelajaran
2. Naskah Media Pembelajaran
3. Cara Pengoperasian Media Pembelajaran

### **Lampiran 3**

1. Penjabaran Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Materi
2. Hasil Penilaian Dosen Ahli Materi
3. Penjabaran Kisi-kisi Penilaian Dosen Ahli Media
4. Hasil Penilaian Dosen Ahli Media
5. Penjabaran Kisi-kisi Penilaian Guru Bahasa Jawa
6. Hasil Penilaian Guru Bahasa Jawa
7. Penjabaran Kisi-kisi Penilaian Tanggapan Siswa
8. Hasil penilaian Tanggapan Siswa

### **Lampiran 4**

1. Surat Rekomendasi Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Dokumentasi Penilaian



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Lanjutan Tingkat Atas di daerah Jawa Tengah, Yogyakarta serta Jawa Timur. Untuk wilayah Jawa Tengah mata pelajaran Bahasa Jawa merupakan pelajaran wajib yang harus diajarkan. Pengertian wajib disini adalah semua SD, SLTP, SLTA wajib memasukkan Bahasa Jawa ke dalam kurikulum.

Proses pembelajaran sekarang ini cenderung kearah konservatif dan guru sebagai pusat dalam pembelajaran. Bukan hanya guru yang aktif tetapi siswa juga harus aktif dan guru hanya menjadi fasilitator. Belum semua guru melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan adalah penerapan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi dengan penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya.

Media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai. Media bukan hanya sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat pengantar pesan. Sebagai

penyalur pesan media pembelajaran dapat mewakili guru untuk lebih teliti dan jelas, dan menarik yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar.

Pemilihan media yang akan digunakan sangat berkaitan dengan metode mengajar yang akan digunakan. Kolaborasi yang baik antara metode mengajar dan media pembelajaran akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pengajaran visual diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, mempermudah pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau yang diberikan, pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa sehingga siswa tidak bosan dan tidak bersikap pasif.

Salah satu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media komputer. Salah satu kemudahan dari penggunaan komputer adalah dapat membantu peran staf pengajar dalam memberikan materi pelajaran. Salah satu yang dapat diterapkan adalah pembelajaran berbasis animasi dengan menampilkan materi pelajaran melalui bantuan program *software* aplikasi sehingga dalam proses belajar mengajar, pengajar dapat menampilkan materi pelajaran yang lebih menarik.

Untuk menarik perhatian siswa dan agar aktif dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk aplikasi *adobe flash CS3 professional*. Media *adobe flash CS3 professional* termasuk ke dalam media audio visual karena didalamnya terdapat paduan suara

dan animasi gambar. *Adobe flash CS3 professional* jika digunakan sebagai media pembelajaran memiliki keunggulan seperti : (1) menghasilkan animasi yang powerfull. (2) memiliki *feature-feature* yang tidak dimiliki perangkat lunak lain.

Media ini akan memberikan suasana berbeda kepada para siswa. Siswa akan merasa proses pembelajaran tidak monoton. Pembelajaran yang tidak monoton berkaitan dengan taraf berfikir siswa. Tahapan berfikir erat kaitannya dengan penggunaan media, sebab melalui media hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan dan diharapkan dapat membangkitkan ketertarikan dan minat siswa pada pembelajaran parikan.

Penggunaan *adobe flash CS3 professional* dalam pembelajaran parikan pada era modernisasi seperti sekarang ini sangat tepat karena media ini merupakan media interaktif. Dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3* dapat dibuat media pembelajaran berbasis teknologi multimedia komputer. Kemampuan program *Adobe Flash CS3 professional* dalam pembuatan presentasi multimedia mendukung pembuatan animasi secara langsung, mendukung penyisipan multimedia seperti *sound*, gambar dan kemudahan pengoperasiannya. Pembelajaran parikan dengan media ini juga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan.

Pemilihan *adobe flash CS3 professional* dalam pembelajaran ini karena *flash animation* mendukung penyampaian pesan melalui gambar animasi dan suara. Media pembelajaran ini akan meng audiovisualkan materi, contoh, pertanyaan, dll. Sehingga penyajian materi akan lebih menarik dibandingkan dengan penjelasan biasa.

Berdasarkan dari kenyataan tersebut, maka proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan (isi atau materi ajar) dari sumber pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan (siswa atau pebelajar, dan juga guru). Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui komunikasi verbal maupun non-verbal atau visual. Adakalanya proses tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Kegagalan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya hambatan psikologis (menyangkut minat, sikap, kepercayaan, inteligensi, dan pengetahuan), hambatan fisik berupa kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan penerima pesan.

Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sedapat mungkin dalam penyampaian pesan (isi/materi ajar) dibantu dengan menggunakan media pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka pengembangan media *adobe flash CS3 professional* adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Pentingnya sikap siswa terhadap pelajaran Bahasa Jawa khususnya parikan.
2. Perlunya variasi media pembelajaran.
3. Perlunya pengembangan materi dan metode pengajaran sebagai faktor penunjang pengembangan materi parikan.
4. Perlunya pengembangan minat mempelajari parikan.
5. Perlunya tanggapan siswa terhadap media *adobe flash CS3 proffesional* dalam pembelajaran parikan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas penulis memberikan batasan masalah pada :

1. Pengembangan media pembelajaran parikan dalam aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional*.
2. Tanggapan pengembangan media *Adobe Flash CS3 Proffesional* sebagai acuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran parikan.
3. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran parikan dalam aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional*.

## **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional*.
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional*?

3. Bagaimana hasil evaluasi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*?

#### **E. Tujuan Penulisan**

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran *parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.
2. Mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.
3. Mendeskripsikan hasil evaluasi terhadap media pembelajaran yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

#### **F. Manfaat Penulisan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak antara lain:

1. Bagi Siswa
  - a. Meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran *parikan*.
  - b. Memberikan suasana baru untuk menarik minat siswa dengan pembelajaran yang lebih menarik dalam proses belajar mengajar dengan animasi gerak yang menyenangkan.
  - c. Meningkatkan ketrampilan mandiri siswa dalam belajar pelajaran bahasa Jawa khususnya materi *parikan*.

## 2. Bagi Guru

- a. Sebagai faktor pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran *parikan*.
- b. Sebagai bahan acuan dalam pembuatan media pembelajaran.

## G. Batasan Istilah

1. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.
2. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan agar pebelajar senantiasa aktif dan dapat bertindak secara positif.
3. Media pembelajaran adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran yang disampaikan kepada peserta didik.
4. Media berbasis komputer adalah multimedia berbasis komputer yang menggunakan perpaduan dua atau lebih media ditekankan pada kendali komputer sebagai penggerak gabungan seluruh media.
5. Parikan merupakan sejenis puisi lama yang sepadan dengan pantun melayu. Parikan terdiri dari dua baris. Baris pertama sebagai pantun dan baris kedua adalah isi. Parikan merupakan salah satu karya seni tradisional yang penciptanya tidak diketahui atau anonym.

6. Program *adobe flash CS3proffesional* adalah aplikasi perangkat lunak untuk pembuatan animasi yang digunakan membuat gambar *vector* dan melengkapi situs dengan animasi, suara, interaktif, dll. Aplikasi yang banyak dipakai untuk merancang grafis dan animasi.



## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Krisna (2009) berpendapat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentuk sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Miarso (2004:528) mengatakan bahwa pembelajaran disebut juga kegiatan pembelajaran atau instruksional adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif.

Strategi pembelajaran juga merupakan hal penting dari proses pembelajaran. Strategi pembelajaran yang tepat sangat bermanfaat bagi pebelajar untuk mencapai tujuan. Strategi pembelajaran mengandung 4 hal penting, yaitu: urutan kegiatan pembelajaran, metode, media, dan waktu

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan agar pebelajar senantiasa aktif dan dapat bertindak secara positif.

## **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti pengantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Arsyad (1997:29) Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Media pembelajara dalam perkembangannya mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang selalu berkembang mendorong pengajar dan pebelajar untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya dalam memanfaatkan maupun menciptakan media pembelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2002:3) secara implisit menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. Media pembelajaran antara lain terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Sementara itu menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat sehingga proses belajar terjadi.

Selain pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *over head projector*, radio, televisi, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program

yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, maupun metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa dengan maksud agar proses interaksi antara pengajar dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna baik melalui perangkat keras maupun perangkat lunak sehingga dapat meningkatkan dan efisiensi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru.

### **c. Fungsi Media Pembelajaran.**

Menurut Sudjana (2002:2) Manfaat media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Sadiman (2009:17) merinci manfaat media pendidikan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita gambar, film bingkai, atau model.
  - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar.
  - c. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lewat rekaman film, video, foto, maupun secara verbal.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik. dalam hal ini media pembelajaran bermanfaat untuk:
  - a. Menimbulkan motifasi belajar.
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Selain beberapa manfaat yang disampaikan diatas media pembelajaran juga mempunyai manfaat bagi proses pembelajaran menurut *Commission on Instructional Tegnology* (Sudjana 2007:10-11) yaitu:

1. Membuat pendidikan lebih produktif.
2. Menunjang pengajaran individual.
3. Kegiatan pengajaran lebih ilmiah.
4. Pengajaran lebih maksimal.
5. Kegiatan belajar lebih menghubungkan dengan realita.
6. Mempercepat pendidikan dengan memperkaya teknologi

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat ditarik beberapa manfaat media pembelajaran antara lain; (1) media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan. (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. (3) Media pembelajaran dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

#### **d. Prinsip Pemilihan Media**

Sudjana (2002:4-5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media; media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakan dalam proses pengajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf pikir siswa; hal ini agar siswa dapat memahami isi yang terkandung didalamnya.

Menurut Arsyad (1997:67) faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media adalah:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi factor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material).
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran. Isi pelajaran beragam dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa.
3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan ketrampilan awal, seperti membaca, mengetik, dan menggunakan komputer.

Selain itu pemilihan media harus mempertimbangkan berbagai hal:

1. Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual atau audio).
2. Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, atau kegiatan fisik).
3. Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
4. Pemilihan media utama dan media skunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes.

Berdasarkan uraian diatas, prinsip pemilihan media harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Pemilihan media dapat digunakan sebagai pedoman memilih media yang baik untuk membantu menjelaskan materi pelajaran.

## 2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Arsyad (2002:94) menyatakan bahwa komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-managed Instruction (CMI)*. Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-assisted Instruction (CAI)*.

Heinich (1996:10-12) menyatakan enam bentuk interaksi berbasis komputer yaitu: “*drill and practice, tutorial, simulation, discoverey, and problem solving*”. Seperti yang diungkapkan Arsyad (1997:94) format penyajian pesan dan informasi dalam *CAI* terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelegen, drill and practice, dan simulasi.

Konsep interaktif dalam pengajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Interaksi dalam lingkungan pengajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu (1) urutan instruksional yang dapat disesuaikan, (2) jawaban atau respons atau pekerjaan siswa, dan (3) umpan balik yang dapat disesuaikan.

Faktor yang mempengaruhi penggunaan komputer dalam pengajaran adalah; (1) belajar harus menyenangkan, (2) interaktif, (3) kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok, dan tersedia feedback. (4) menuntun dan melatih siswa dengan lingkungan informal (Arsyad, 1997:164-169).

Sementara itu Anne Wright Agnew dan Ralph Palmer (1996:17) menyatakan: “*one reason for learning about multimedia is that creating hypermedia links and expressing information in multiple media are worth*

*learning in their own right. Such skills will serahve students well throughout their adult personal lives and working lives”*. Salah satu alasan untuk pembelajaran multimedia adalah dengan menciptakan hubunga hipermedia dan mengungkapkan informasi dalam media ganda adalah pembelajaran berharga dalam hak mereka seperti keahlian yang akan melayani siswa dengan baik melalui kehidupan pribadi mereka dan kehidupan pekerjaan mereka.

### 3. Pengertian Media *Adobe Flash CS3 Profesional*

*Adobe Flash* Dahulu bernama *Macromedia Flash*, merupakan salah satu produk software komputer. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor dan animasi gambar. *File* yang dihasilkan dari *Adobe Flash* mempunyai ekstensi .swf dan dapat diputar di web browser yang telah ter-install *Adobe Flash Player*. Berikut ini adalah daftar istilah dalam *Adobe Flash CS3* adalah sebagai berikut.

**Tabel 1. Daftar Istilah dalam *Adobe Flash CS3***

<b>Istilah</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Properti</i>	Suatu cabang perintah dari suatu perintah yang lain.
<i>Animasi</i>	Sebuah gerakan objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup.
<i>Actions Script</i>	Suatu perintah yang diletakkan pada suatu <i>frame</i> atau objek sehingga <i>frame</i> atau objek tersebut akan menjadi interaktif.
<i>Movie Clip</i>	Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi atau objek yang lain.
<i>Frame</i>	Suatu bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
<i>Scene</i>	<i>Scene</i> atau <i>slide</i> adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gambar.
<i>Time Line</i>	Bagian lembar kerja yang digunakan untuk menampung <i>layer</i> .
<i>Masking</i>	Suatu perintah untuk menghilangkan sebuah isi dari suatu <i>layer</i> dan isi <i>layer</i> tersebut akan tampak saat <i>movie</i> dijalankan.
<i>Layer</i>	Sebuah wadah untuk menampung satu gerakan objek.
<i>Key Frame</i>	Suatu tanda yang digunakan untuk membatasi suatu gerakan animasi.

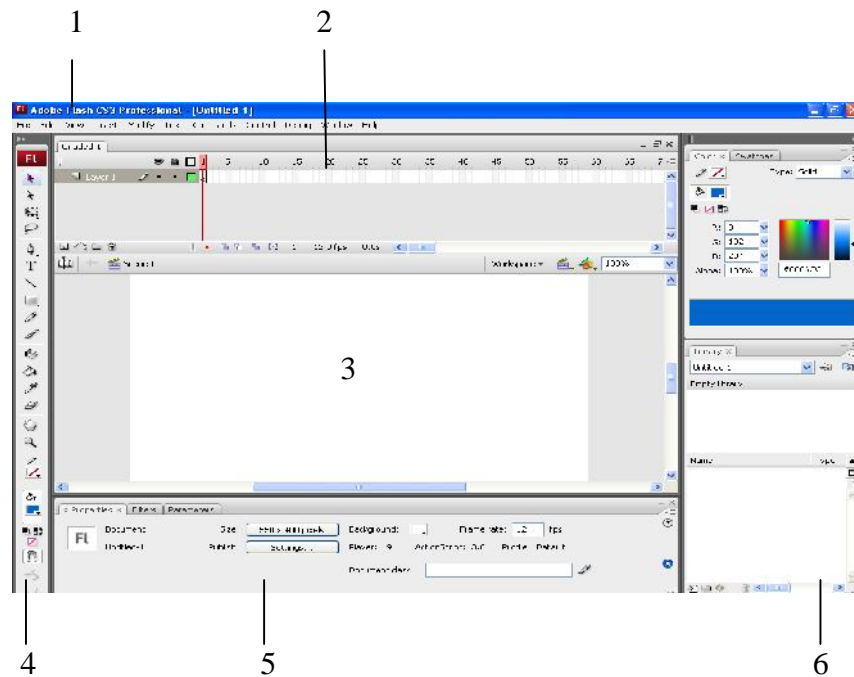


*Adobe Flash CS3 Professional* dapat membuat animasi 2D antara lain : animasi kartun, animasi interaktif. Animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi *movie*. Cara mengakses Adobe Flash CS 3 Professional pertama kali yaitu *double* klik pada *icon* yang ada di desktop atau lihat dari daftar program. Berikut adalah tampilan halaman awal saat membuka *software adobe flash CS3 proffesional*



**Gambar 1: Halaman Awal Adobe Flash CS3 Proffesional**

Jendela utama pada *adobe flash CS3 proffesional* merupakan awal dari pembuatan program, pembuatannya dilakukan dalam kotak *movie* dan *stage* yang didukung oleh *tools* lainnya. Panggung merupakan tempat objek diletakkan, tempat menggambar dan menganimasikan objek. Sedangkan panel disediakan untuk membuat gambar, mengedit gambar, menganimasi, dan pengeditan lainnya. Berikut ini adalah bentuk tampilan jendela utama pada *Adobe Flash CS 3 proffesional*.



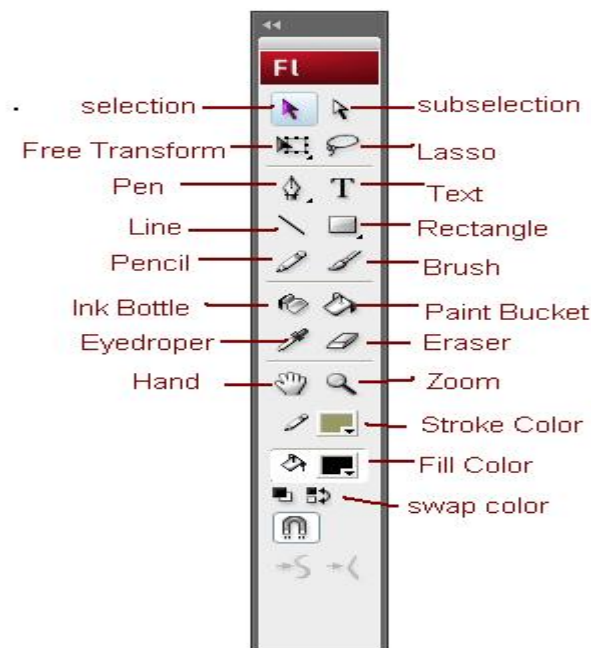
**Gambar 2: Jendela Utama Adobe Flash CS3 Professional**

Keterangan gambar:

1. Menu Bar adalah kumpulan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah *New*, *Open*, *Save*, *Import*, *Export*, dan lain-lain.
2. *Timeline* adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah *movie*, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan *layer*, dan lain-lain.
3. *Stage* adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi *frame-frame* secara individual dalam sebuah *movie*.
4. *Toolbox* adalah kumpulan *tools* yang sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek.

5. Properties adalah informasi objek-objek yang ada di *stage*. Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut *properties* dari objek yang terpilih.
6. *Panels* adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.

Dalam *adobe flash CS3 proffesional* juga terdapat fasilitas *toolbox* yang merupakan sekumpulan *tool* atau alat yang mempunyai fungsi-fungsi tersendiri untuk keperluan desain. Berikut adalah tampilan *toolbox* pada *adobe flash CS3 proffesional*.



**Gambar 3: Toolbox Adobe Flash CS3 Proffesional**

Keterangan gambar

1. *Subselection Tool* berfungsi menyeleksi bagian objek lebih detail dari pada *selection tool*.
2. *Free Transform Tool* berfungsi untuk mentransformasi objek yang terseleksi.

3. *Lasso Tool* digunakan untuk melakukan seleksi dengan menggambar sebuah garis seleksi.
4. *Pen Tool* digunakan untuk menggambar garis dengan bantuan titik-titik bantu seperti dalam pembuatan garis, kurva atau gambar.
5. *Text Tool* digunakan untuk membuat objek teks.
6. *Line Tool* digunakan untuk membuat atau menggambar garis.
7. *Pencil Tool* digunakan untuk membuat garis.
8. *Brush Tool* digunakan untuk menggambar bentuk garis-garis dan bentuk-bentuk bebas.
9. *Ink Bottle* digunakan untuk mengubah warna garis, lebar garis, dan *style* garis atau garis luar sebuah bentuk.
10. *Paintbucket Tool* digunakan untuk mengisi area-area kosong atau digunakan untuk mengubah warna area sebuah objek yang telah diwarnai.
11. *Zoom Tool* digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan *stage*.
12. *Stroke Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu garis.
13. *Fill Color* digunakan untuk memilih atau memberi warna pada suatu objek.
14. *Swap Color* digunakan untuk menukar warna *fill* dan *stroke* atau sebaliknya dari suatu gambar atau objek.

Menurut Madcoms (2008:10), istilah dalam *adobe flash* CS3 adalah : (1) *properties* merupakan cabang perintah dari perintah yang lain. (2) animasi adalah gerakan objek maupun teks yang diatur sehingga kelihatan hidup. (3) *action script* adalah perintah yang diletakkan pada frame atau objek sehingga terlihat interaktif. (4) *movie clip* adalah animasi yang dapat digabungkan dengan animasi lain. (5)

*frame* adalah bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi. (6) *scene* adalah *layar* yang digunakan untuk menyusun objek. (7) *time* adalah bagian dari lembar kerja yang digunakan untuk menampung *layer* dan membentuk alur animasi.

Flash menyediakan dua tipe animasi, yaitu *frame by frame* dan *tweened animation*. Animasi *frame by frame*, flash menyimpan setiap gerakan objek pada masing-masing *frame*. *Tweened animation* adalah jalan yang efektif untuk mengatur dan membuat waktu sambil mengecilkan *file*. Animasi akan menarik apabila didukung dengan objek yang dianimasikan, warna, komposisi, alur cerita, teks, dan *sound*. Jenis *sound* yang dapat diimport flash adalah MP3, WAV, Quick, dan ALFF.

Dokumen yang dapat ditangani oleh *Adobe Flash CS3 Professional* adalah dokumen yang berisi objek-objek gambar yang memiliki nama *file* berakhiran *fla*, dokumen yang berisi *action script* yang memiliki nama akhiran *as* dan *asc*.

Komponen teks dalam animasi memegang peran untuk memperkuat informasi yang disampaikan yang merupakan kunci apakah informasi dapat diterima secara jelas atau tidak oleh penerima. Pembuatan teks dan animasi harus dipersiapkan dan direncanakan secara matang.

Menurut Madcoms (2008:70) *adobe flash CS3 professional* menyajikan tiga tipe teks, yaitu : (1) *statistic text* adalah jenis teks yang mempunyai sifat statis, tidak mengalami perubahan isi pada saat dijalankan. (2) *dynamic text* adalah jenis teks yang dapat berubah secara dinamis pada saat dijalankan. (3) *input text* adalah jenis teks yang digunakan untuk proses input data dengan perintah *script* tertentu.

Kita dapat mengukur properties teks dengan mengubah bentuk, warna, dan ukuran pada teks.

a. Dasar pemilihan *Adobe Flash CS3 Professional* sebagai alat pembelajaran *parikan*

- 1) Memberikan tampilan yang menarik pada pembelajaran dengan dukungan animasi dan suara.
- 2) Memberikan motivasi kepada guru untuk membuat media pembelajaran berbasis komputer *software*.
- 3) Dapat mengarahkan perhatian siswa kepada satu titik fokus
- 4) Bersifat fleksibel.

#### **4. Pengertian Parikan**

Subalidinata (1981:65) menyebutkan bahwa *parikan* adalah puisi Jawa yang bentuknya mirip pantun Melayu atau kesastraan Indonesia Lama. *Parikan* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut : (1) satu bait terdiri dari empat baris. (2) bersajak a b a b. (3) baris pertama dan kedua sebagai sampiran dan baris ketiga keempat sebagai isi.

Menurut Soebagya (1992:viii) *parikan* adalah sejenis puisi lama yang sepadan dengan pantun melayu. Ada satu pedoman dalam penyusunan *parikan* yang dianggap ideal. Pedoman yang digunakan dalam penyusunan *parikan* yang ideal adalah : (1) *parikan* tunggal terdiri dari dua baris. (2) masing-masing baris terdiri atas dua potongan yang disebut *pedhotan*. (3) masing masing *pedhotan* terdiri atas empat suku kata. (4) pada *parikan* tunggal baris pertama adalah

sampiran dan baris kedua adalah isi. (5) pada *parikan* ganda dua baris pertama adalah sampiran dan dua baris kedua adalah isi. (6) *parikan* tunggal bersajak a b sedangkan *parikan* ganda bersajak a b a b.

Meskipun ada pedoman dalam membuat susunan *parikan* yang ideal, tidak menutup kemungkinan untuk sedikit menyimpang dari pedoman tersebut karena didalam masyarakat Jawa sendiri tidak ada ketentuan yang fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Padmoekotjo, S (1960 :16) dalam buku “Ngengrengan Kasusastran Jawa II” menyebutkan bahwa *parikan* adalah:

***Unen-unen mawa paugeran telung warna, jaiku : (a) kadadean saka rong ukara kang dhapukane nganggo purwakanthi guru swara. (b) saben saukara kadadean saka 2 gatra. (c) ukara kapisan mung minangka purwaka; dene ngese utawa wose dumunung ing ukara kapindo.***

Disebutkan bahwa *parikan* adalah serangkaian kata yang terikat oleh tiga peraturan : (a) terdiri dari dua kalimat yang menggunakan *purwakanthi* guru swara. (b) setiap kalimat terdiri dari dua baris. (c) kalimat pertama hanya sebagai pembuka sedangkan isi terdapat pada kalimat kedua.

Menurut Soebagya (1992:22) *parikan* yang baik adalah *parikan* yang mempunyai pola tetap. Ada 3 pola yang dianggap ideal. Pola tersebut adalah :

1. *Parikan* yang terdiri atas dua kesatuan. Tiap kesatuan terdiri atas dua bagian, dan tiap bagian terdiri atas 4 suku kata.

Contoh *parikan* pola 4 suku kata+4 suku kata

*Pitik cilik nothol upa*

*Ala sithik uga kena*

‘Ayam kecil mematuk nasi

Buruk sedikit juga boleh’ (Padmosoekotjo, 1960)

2. Parikan yang terdiri atas dua kesatuan. Tiap kesatuan terbagi dalam dua bagian, bagian pertama terdiri atas 4 suku kata dan bagian kedua terdiri atas 8 suku kata.

Contoh parikan berpola 4 suku kata+8 suku kata

*Kembag dlim, tinandur ngubengi wisma*

*Ati ewa, ora antuk sihing rama*

‘Bunga delima ditanam mengelilingi rumah

Hati kecewa tidak mendapat kasih sayang sang ayah’ (Subalidinata, 1981)

3. Parikan yang terdiri atas dua kesatuan. Tiap kesatuan terdiri atas dua bagian. Tiap bagian terdiri atas 8 suku kata.

Contoh parikan berpola 8 suku kata+8 suku kata

*Esuk nembang sore nembang, tembang Asmarandana*

*Esuk ngadhang sore ngadhang, sing diadhang ora teka-teka*

‘pagi nembang sore nembang, tembangnya Asmarandana

Pagi menanti sore menanti, yang dinanti tidak datang’

Dari beberapa pendapat mengenai parikan, terdapat persamaan didalamnya. Parikan disepadankan dengan pantun. Dua hal yang menjadi inti dalam membuat parikan adalah bagian yang disebut sampiran dan isi. Keduanya harus ada dalam membuat parikan karena keduanya merupakan satu kesatuan.



## **B. Penelitian Yang Relevan**

### **1. Penelitian dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas**

Dalam pembelajaran melalui media aplikasi *Adobe Flash* dikembangkan oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah yang ditulis oleh Winda Sukmaningtyas (2007) “ Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan *Aplikasi Adobe Flash* untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII “. Tujuan penelitiannya adalah membuat media pembelajaran *tembang macapat* yang menarik. Hasil penelitian baik dari segi pembelajaran maupun dari segi media menunjukkan bahwa program *Adobe Flash CS3 Profesional* untuk *tembang macapat* dinyatakan menarik.

Subjek penelitian berjumlah 30 responden yaitu siswa SMP kelas VIII di SMP Negeri 1 Tirtomoyo. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner. Evaluasi terhadap program ditinjau dari aspek kemudahan pemahaman, kemandirian belajar, dan pengoperasian media.

Hasil penelitian menyatakan bahwa dari hasil analisis data diketahui hal-hal sebagai berikut. Dari segi kualitas tampilan dan aspek pemrograman memperoleh rata-rata penilaian sebesar 86,5%, yang masuk dalam kategori sangat baik. Dari aspek ketepatan konsep kompetensi dan kualitas tampilan media diperoleh rata-rata penilaian sebesar 90%, termasuk dalam kategori baik. Hasil tanggapan siswa keseluruhan terhadap penggunaan media pembelajaran *tembang macapat* dalam proses pembelajaran dilihat dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media dan pengoperasian memperoleh

81,6%, termasuk ke dalam kategori sangat setuju dengan media pembelajaran dalam bentuk *Adobe Flash CS3* untuk materi *tembang macapat*.

Berdasarkan hasil penelitian Winda Sukmaningtyas dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran *tembang macapat* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3* dinyatakan menarik. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran *parikan* dengan *Adobe Flash CS3 Professional* untuk siswa SMP kelas VII.

## 2. Penelitian yang dilakukan oleh Endang Retno Ernawati

Penelitian yang dilakukan oleh Endang Retno Ernawati (2009) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Anak Menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* Untuk Pelatihan Guru PAUD”.

Subjek penelitian adalah guru PAUD kabupaten Pacitan yang berjumlah 56 orang, terdiri atas 20 orang sebagai subjek uji coba instrument penelitian, 5 orang sebagai subjek uji coba kelompok kecil, 10 orang subjek ujicoba kelompok besar dan 20 orang sebagai subjek uji coba lapangan, dan 1 orang sebagai instruktur penyaji materi.

Ujicoba kelompok kecil merupakan guru PAUD dari 2 kecamatan, yaitu kecamatan Punung dan Pacitan. Skor hasil ujicoba kelompok kecil adalah 420 dengan kategori (B). Ujicoba kelompok besar diikuti oleh 10 orang guru PAUD dari kecamatan Punung. Skor hasil ujicoba kelompok besar adalah 840 dengan kategori (B).

Dari hasil analisis diketahui hal-hal sebagai berikut. Kejelasan petunjuk penggunaan program dinyatakan sangat jelas oleh 40% responden, jelas 45%

responden dan cukup jelas oleh 15% responden. Segi tulisan dinilai 30% sangat baik, 50% baik, dan cukup oleh 20% responden. Segi animasi sangat baik oleh 10% responden, baik oleh 55% responden, cukup oleh 25% responden dan kurang oleh 10% responden. Program ini dinyatakan menarik oleh instruktur perkembangan anak. Program ini dinyatakan berkualitas tinggi atau dinilai B.

### 3. Penelitian dilakukan oleh Taufik Sulaiman

Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Sulaiman (2009) dengan judul “pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *software adobe flash CS3* untuk apresiasi musik siswa SMP kelas VIII”. Dalam laporannya Taufik Sulaiman menyatakan bahwa dari 10 responden terdapat kenaikan sebesar 86% dan pembelajaran dengan media *Adobe Flash CS3* dan dinyatakan menarik .

Penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas, Endang Retno Ernawati, dan Taufik Sulaiman tersebut dipandang relevan dengan penelitian ini. Ketiga penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran yang sama yaitu media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Meskipun penelitian yang dilakukan oleh Winda Sukmaningtyas, Endang Retno Ernawati, dan Taufik Sulaiman dipandang relevan dengan penelitian ini, akan tetapi terdapat perbedaan, dimana penelitian ini meneliti media pembelajaran parikan untuk siswa SMP kelas VII. Adapun penelitian yang dilakukan Winda adalah media pembelajaran *tembang macapat* untuk siswa SMP kelas VIII, penelitian oleh Endang Retno Ernawati tentang pelatihan guru PAUD, dan penelitian Taufik Sulaima tentang *adobe flash CS3* untuk apresiasi musik siswa SMP kelas VIII.

### C. Kerangka Pikir

Pembelajaran *parikan* dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) termasuk dalam mata pelajaran bahasa Jawa untuk siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII semester ganjil. Pembelajaran bahasa Jawa pada materi *parikan* kurang begitu dimengerti oleh peserta didik.

Materi *parikan* yang mengharuskan peserta didik untuk berpantun dengan menggunakan bahasa Jawa menjadi salah satu penghambat dalam pembelajaran *parikan*. Materi pembelajaran *parikan* mengharuskan siswa untuk berpantun atau bersajak dengan bahasa Jawa dengan memperhatikan aturan-aturan yang ada, aturan tersebut antara lain adalah:

1. Terdiri dari dua kalimat yang menggunakan purwakanthi guru swara.
2. Setiap kalimat terdiri dari dua baris.
3. Kalimat pertama hanya sebagai pembuka sedangkan isi terdapat pada kalimat kedua.

Selain itu kurangnya pemanfaatan media yang digunakan oleh guru juga menjadi faktor penghambat dalam penyampaian materi *parikan*. Salah satu cara untuk menarik perhatian siswa terhadap materi *parikan* adalah dengan media *software adobe flash CS3 professional*. Media ini memiliki kemampuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks. *Adobe flash CS3 professional* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media *adobe flash CS3*

*proffesionl* dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.

Materi pelajaran *parikan* yang dikemas melalui program media ini akan dikemas dengan lebih jelas, lengkap, dan menarik minat siswa. Dengan media ini, sajian bahan materi dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional.

Atas dasar hal tersebut, perlu adanya pengembangan media untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran khususnya materi *parikan*. Pengembangan media tersebut berupa CD pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *software Adobe Flash CS3 Proffesional*.

Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi belajar dan dilakukan uji validasi materi kepada dosen ahli materi dan dosen ahli media serta penilaian oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa untuk memperoleh masukan dari segi produk yang dihasilkan. Pengembangan media pembelajaran diharapkan agar pembelajaran *parikan* menjadi lebih menarik.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Penelitian pengembangan yang digunakan adalah penelitian dengan model prosedural, model yang bersifat deskriptif eksploratif, menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

Penelitian yang dimaksudkan adalah dengan mengumpulkan data atau informasi sebanyak-banyaknya untuk media pembelajaran dalam bentuk aplikasi *Adobe Flash*. Media yang dibuat dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, ahli materi, ahli media sehingga menjadi media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jawa

##### **B. Prosedur Pengembangan Media**

###### **1. Tahap analisis**

Pada tahap analisis, kegiatan yang dilakukan oleh pengembang yaitu mencermati kurikulum, analisis peserta didik serta analisis guru. Mencermati kurikulum atau analisis kompetensi yaitu mencoba memahami dan mengukur tingkat kompetensi yang dituntut oleh kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum, dapat diketahui penjabaran Standar Kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), indikator, dan materi pembelajaran. Analisis peserta didik dilakukan

untuk mengetahui karakteristik peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran *parikan* di dalam kelas. Analisis guru dilakukan untuk mengetahui penilaian guru terhadap pengembang, guru menjadi kolaborator yang menilai bagaimana pengembang dalam menyampaikan petunjuk penggunaan media pembelajaran.

## 2. Tahap perancangan

Berdasarkan hasil analisis selanjutnya dilakukan terhadap perancangan. Pada tahap perancangan, pengembang menetapkan strategi pembelajaran dan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media

## 3. Tahap pengembangan

Setelah tahap perancangan media pembelajaran, maka dilakukan tahap pengembangan. Sebelum melakukan pengembangan media, pengembang harus mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan materi. Kemudian dibuat *flowchart* yaitu diagram alur pengembangan dan dituangkan dalam naskah media, selanjutnya dikembangkan media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash*.

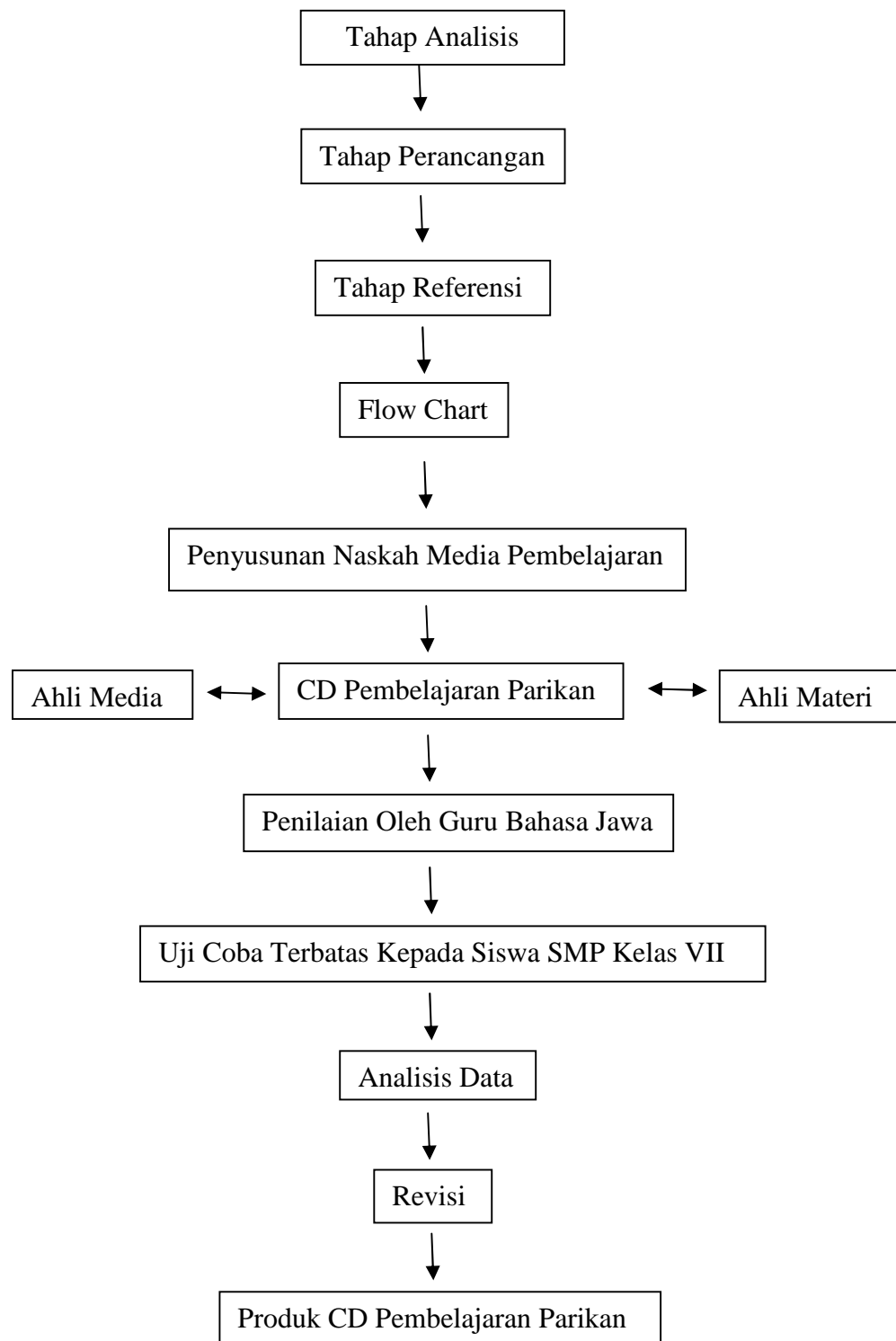
## 4. Tahap validasi dan ujicoba

Setelah pengembang menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk CD menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, kemudian dilakukan validasi dengan dosen ahli materi dan dosen ahli media, kemudian dilakukan penilaian oleh guru bahasa Jawa dan dilakukan uji coba terbuka kepada siswa SMP.

## 5. Produk akhir

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, maka dilakukan revisi terhadap media pembelajaran. Setelah direvisi maka media pembelajaran dalam bentuk CD dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* siap untuk digunakan.

#### Bagan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran





### **C. Penilaian Produk**

#### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Desain deskriptif hanya menggunakan hasil penilaian media yang diberikan oleh subjek untuk dilakukan analisis dan revisi. Tahap penilaian dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu, tahap pertama penilaian oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, tahap kedua penilaian yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa dan tanggapan dari siswa sebagai penilaian akhir produk.

#### **2. Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut :

##### **a. Data kualitatif**

- 1) Hasil dari angket penelitian kualitas media berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (sangat baik), B (baik), CB (cukup baik), K (kurang), dan SK (sangat kurang).
- 2) Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SS (sangat setuju), S (setuju), RR (ragu-ragu), KS (kurang setuju), TS (tidak setuju)

##### **b. Data kuantitatif**

Data kualitatif yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- 1) Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu S=5, B=4, CB=3, K=2, SK=1.

- 2) Data kuantitatif dari angket tnggaan siswa berupa skor penilaian, yaitu SS=5, S=4, RR=3, KS=2, TS=1.

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penilaian Kualitas Media**

###### **a. Penilaian oleh dosen ahli materi**

Instrument penilaian kualitas media oleh dosen ahli materi adalah dalam bentuk angket yang dijabarkan dalam 10 indikator. Aspek tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Relevansi materi dengan KD.
2. Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi.
3. Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam KTSP.
4. Kejelasan petunjuk pembelajaran.
5. Kejelasan dan kebenaran uraian materi.
6. Kejelasan uraian materi.
7. Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa.
8. Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator.
9. Kejelasan penggunaan bahasa dan ejaan.
10. Ketepatan isi glosarium.

###### **b. Penilaian oleh dosen ahli media**

Instrument kualitas media adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek penilaian, yaitu aspek aspek tampilan dan aspek pemrograman. Angket penilaian oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut :

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek tampilan	10
2	Aspek pemrograman	10
Jumlah		20

a) Aspek Tampilan, terdiri dari 10 indikator. Penjabaran aspek tampilan adalah sebagai berikut.

1. Kejelasan petunjuk penggunaan program.
2. Keterbacaan teks atau tulisan.
3. Ketepatan pemilihan dan komposisi warna.
4. Konsistensi penempatan tombol.
5. Kualitas tampilan gambar.
6. Sajian animasi.
7. Daya dukung musik pengiring.
8. Tampilan *layer*.
9. Kejelasan suara.
10. Ketepatan penggunaan bahasa.

b) Aspek Pemrograman, terdiri dari 9 indikator. Penjabaran aspek pemrograman adalah sebagai berikut.

1. Kejelasan navigasi.
2. Konsistensi penggunaan tombol.
3. Kejelasan petunjuk.
4. Kemudahan penggunaan *layer*.
5. Eksistensi penggunaan *layer*.
6. Efisiensi teks.
7. Daya dukung music.

8. Respon terhadap peserta didik.
9. Kecepatan program.
10. Kemenarikan media.

c. Guru Bahasa Jawa

Instrumen penilaian kualitas media yang digunakan adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek penilaian. Penjabaran kisi-kisi instrumen kualitas media oleh guru Bahasa Jawa dijabarkan sbagai berikut :

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek ketepatan konsep dengan kompetensi	5
2	Aspek kualitas tampilan	5
Jumlah		10

Penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa terdiri atas dua aspek yang dijabarkan dalam 10 indikator. Angket penilaian media oleh guru bahasa Jawa dijabarkan sebagai berikut.

a) Aspek ketepatan konsep dengan kompetensi, terdiri atas 5 indikator.

Penjabaran aspek ketepatan konsep dengan kompetensi adalah sebagai berikut.

1. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada KTSP.
2. Kejelasan pnggunaan materi dalam contoh
3. Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media
4. Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar
5. Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media

b) Aspek kualitas tampilan, terdiri atas 5 indikator. Penjabaran aspek kualitas tampilan adalah sebagai berikut.

1. Petunjuk belajar dalam penggunaan dalam penggunaan media berbasis *Adobe Flash CS3 Professional*.
2. Tampilan menu dalam media pembelajaran.
3. Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks.
4. Penggunaan latar belakang (*background*) dan pemilihan gambar.
5. Komposisi warna.

## 2. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa dalam bentuk angket dengan kategori penilaian terdiri dari 2 aspek. Angket tanggapan dijabarkan sebagai berikut :

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek kemudahan pemahaman	5
2	Aspek kemandirian belajar	4
3	Aspek penyajian media	5
4	Aspek pengoperasian media	4
Jumlah		18

Butir indikator tanggapan siswa sebagai berikut.

### a) Aspek kemudahan pemahaman

Aspek kemudahan pemahaman terdiri atas lima indikator. Penjabaran aspek kemudahan pemahaman adalah sebagai berikut.

1. Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang *parikan*.
2. Materi *parikan* yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah.
3. Latihan soal pada menu *gladhen* memudahkan saya memahami materi.
4. Bagi saya, sebagian besar latihan soal yang terdapat dalam media ini mudah dipahami.

5. Glosaium mempermudah saya dalam mempelajari kosakata.

b) Aspek kemandirian belajar

Aspek kemandirian belajar terdiri atas empat indikator. Penjabaran aspek kemandirian belajar adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini memberikan kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.
2. Saya tertarik mempelajari materi *parikan* dengan menggunakan media pembelajaran ini.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk belajar materi parikan yang belum saya pahami.
4. Media pembelajaran ini dapat saya gunakan untuk belajar di rumah.

c) Aspek penyajian media

Aspek penyajian media terdiri atas lima indikator. Penjabaran aspek penyajian media adalah sebagai berikut.

1. Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah saya baca.
2. Materi mudah saya pahami.
3. Tampilan halaman judul menarik perhatian saya untuk mempelajari materi.
4. Warna *background*, teks, gambar dan animasi serasi sehingga saya merasa nyaman selama belajar dengan media ini.
5. Daya dukung music yang menarik perhatian saya untuk belajar menggunakan media ini

d) Aspek pengoperasian media

Aspek pengoperasian media terdiri atas empat indikator. Penjabaran aspek pengoperasian media adalah sebagai berikut.

1. Petunjuk penggunaan mudah dipahami sehingga saya dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah.
2. Tombol yang disediakan dalam media ini mudah saya pahami.
3. Media pembelajaran ini dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain.
4. Media pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2011: 93-94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan criteria sebagai berikut :

##### **a. Penilaian kualitas media**

Sangat Kurang	(SK)	diberi skor 1
Kurang	(K)	diberi skor 2
Cukup Baik	(CB)	diberi skor 3
Baik	(B)	diberi skor 4
Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5

b. Tanggapan siswa

Tidak Setuju (TS) diberi skor 1

Kurang Setuju (KS) diberi skor 2

Ragu-Ragu (RR) diberi skor 3

Setuju (S) diberi skor 4

Sangat Setuju (SS) diberi skor 5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%

a. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2011: 95).

**Tabel 1 : Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

No	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 20%	SK
2.	20,1% - 40%	K
3.	40,1% - 60%	CB
4.	60,1% - 80%	B
5.	80,1% - 100%	SB

**Tabel 2: Kategori Penilaian Tanggapan Siswa**

No	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 20%	TS
2.	20,1% - 40%	KS
3.	40,1% - 60%	RG
4.	60,1% - 80%	S
5.	80,1% - 100%	SS

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

$$\text{Presentase tingkat penilaian: } \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100$$



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan media pembelajaran *parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dijabarkan pada bab III meliputi, tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan media pembelajaran, tahap validasi, uji coba produk, dan produk akhir media pembelajaran dalam bentuk *Compact Disc (CD)*. Tahapan pengembangan media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut.

##### a. Tahap Analisis

Dalam pengembangan produk tahap analisis merupakan tahapan yang paling awal dilakukan. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap analisis meliputi mencermati kurikulum dan mencermati kemampuan peserta didik yang berbeda. Mencermati kurikulum disebut juga mencermati kompetensi. Pengembang harus memperhatikan kompetensi yang dituntut dalam kurikulum dengan cara membaca, memahami, dan mengukur tingkat kedalaman kompetensi.

Kegiatan yang harus dilakukan dalam mencermati kurikulum adalah mencermati kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan KTSP untuk siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama semester ganjil, Standar

Kompetensi (SK) yang telah ditetapkan adalah kompetensi memahami, yaitu memahami wacana tulis sastra dalam kerangka Budaya Jawa.

Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan adalah membaca dan menanggapi *parikan*. Kompetensi Dasar (KD) tersebut dijabarkan dalam tiga indikator. Penjabaran dari Kompetensi dasar menjadi indikator tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mampu menjelaskan definisi *parikan*.
2. Mampu membedakan pola *parikan*.
3. Mampu menjawab pertanyaan mengenai definisi dan contoh *parikan*.

Setelah dilakukan mencermati kurikulum, pengembang melakukan analisis dengan mencermati karakteristik peserta didik. Mencermati karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung dikelas.

Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Turi banyak yang kurang berminat ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar bahasa Jawa materi *parikan*. Beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru sehingga siswa kurang memahami materi *parikan*, selain itu siswa juga mengeluhkan kegiatan belajar mengajar dengan cara menerangkan secara terus-menerus.

Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran berupa *software Adobe Flash CS3 Professional* yang dikemas menarik dalam bentuk *Compact Disc (CD)* untuk pembelajaran memahami *parikan* dan dukungan dari guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Turi diharapkan dapat meningkatkan dan menarik

minat siswa dalam mempelajari materi *parikan* dan juga sebagai alternatif media pembelajaran *parikan*, baik disekolah maupun secara mandiri.

#### **b. Tahap Perancangan Media Pembelajaran**

Tahap perancangan ini dilakukan setelah tahap analisis untuk merancang produk media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menetapkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator dan materi. Selanjutnya, dilakukan perancangan produk media pembelajaran berdasarkan kompetensi dan indikator yang telah dirumuskan.

Tahap perancangan berikutnya, menetapkan strategi pembelajaran yang masih membutuhkan tutorial dan menetapkan bentuk evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran. Penggunaan media ini memerlukan peran guru di dalam kelas sebagai kontrol kendali dan informan di dalam kelas meskipun dalam media ini sudah dilengkapi dengan panduan.

Setelah pembelajaran tutorial dikelas, diharapkan siswa dapat menggunakan media tersebut secara mandiri. Selanjutnya pengembang menentukan materi dan alat evaluasi yang digunakan dalam media pembelajaran *parikan*. Bentuk evaluasi terdiri atas 20 soal pilihan ganda sesuai dengan indikator dan kompetensi yang dicapai.

#### **c. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran**

Dalam tahap pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa pada materi *parikan*, tahapan yang harus dilakukan antara lain. Mengumpulkan

sumber pustaka yang dijadikan sumber materi *parikan* yang telah disusun, kemudian dibuat *flowchart* untuk mempermudah dalam merancang pemrograman media pembelajaran. *Flowchart* merupakan diagram alur pemrograman yang memberikan gambaran penyajian menu media pembelajaran dari *scene* satu ke *scene* yang lain.

*Flowchart* kemudian dituangkan dalam naskah media pembelajaran yang berisi penjabaran materi *parikan* secara lengkap. Setelah naskah selesai dibuat pengembang membuat desain media pembelajaran *parikan* dan selanjutnya materi dikemas dengan tampilan audio visual interaktif dalam bentuk *Compact Disc (CD)* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional*.

#### **d. Tahap Validasi dan Ujicoba Media Pembelajaran**

Dalam tahap pengembangan yang telah dilakukan dan menghasilkan media pembelajaran *parikan* yang dikemas dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dalam bentuk *Compac Disc (CD)*, maka tahap selanjutnya adalah tahap validasi dan ujicoba media.

Validasi dan ujicoba media pembelajaran melibatkan dosen ahli materi dan dosen ahli media yang menilai dan memberi saran pada pelaksanaan pengembangan media, serta guru bahasa Jawa dan siswa sebagai pemberi saran dan menilai media dalam proses penilaian akhir media.

## 2. Validasi Dosen Ahli Materi dan Ahli Media

### a. Validasi Dosen Ahli Materi

Validasi media pembelajaran oleh ahli materi adalah untuk mengetahui saran dan kritik berkaitan dengan materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran. Saran yang diberikan oleh dosen ahli materi dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan. Perbaikan dimaksudkan untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak untuk diujicobakan.

Validator ahli materi dilakukan oleh Dr.Suwardi, M.hum. validasi dilakukan dengan menyerahkan naskah materi dan menunjukkan media pembelajaran. Hasil validasi oleh dosen ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 3: Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Materi**

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Relevansi materi dengan KD	4	Baik	5	Sangat Baik
2	Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi	4	Cukup	4	Baik
3	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam KTSP	4	Baik	4	Baik
4	Kejelasan petunjuk pembelajaran	3	Baik	4	Baik
5	Kejelasan dan kebenaran uraian materi	3	Cukup	4	Baik
6	Kejelasan uraian materi	4	Baik	4	Baik
7	Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa	4	Baik	4	Baik
8	Ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator	4	Baik	5	Sangat Baik
9	Kejelasan penggunaan bahasa dan ejaan	3	Cukup	4	Baik
10	Ketepatan isi glosarium	3	Cukup	4	Baik
<b>Rata-rata persentase validasi dosen ahli media dari aspek tampilan</b>		<b>Tahap I 72% Kategori Baik</b>		<b>Tahap II 84% Kategori Sangat Baik</b>	

Berdasarkan tabel 3 tersebut dapat dilihat perolehan penilaian media oleh dosen ahli materi. Validasi media oleh dosen ahli materi dilakukan untuk

mengetahui kualitas media dari segi materi yang ada dalam media. Validasi dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan revisi untuk menghasilkan media yang lebih baik. Validasi oleh dosen ahli materi diperoleh dari penilaian aspek materi dan isi dijabarkan dalam sepuluh indikator, yaitu sebagai berikut.

(1) Relevansi materi dengan KD

Penilaian kualitas media dari segi materi pada indikator relevansi materi dengan KD memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Materi yang disajikan dengan dua indikator ditambah menjadi tiga indikator. Pada indikator ketiga mampu menjawab pertanyaan mengenai *parikan* kurang spesifik, indikator ini kurang spesifik karena menjawab pertanyaan mengenai *parikan* terlalu luas.

Setelah pengembang melakukan perbaikan pada validasi tahap dua mendapat skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Pada indikator siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai *parikan* dispesifikkan menjadi siswa mampu menjawab pertanyaan mengenai definisi dan pola *parikan*. Materi *parikan* telah sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP. Dalam media ini mengacu pada kompetensi dasar membaca dan menanggapi *parikan* dan lebih ditekankan pada pengertian serta pola *parikan*.

(2) Kualitas materi dan tampilan yang memotivasi

Penilaian kualitas media indikator kualitas materi yang memotivasi pada validasi tahap pertama dan kedua mendapat skor penilaian 4 dengan kategori baik. Artinya, tampilan materi yang disajikan dalam media dikemas dalam

bentuk yang menarik dan interaktif. Dengan dukungan warna yang menarik, animasi, serta suara musik mendorong siswa untuk lebih memahami dan mempelajari materi parikan dengan menyenangkan.

(3) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam KTSP

Validasi tahap pertama dan kedua pada indikator kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam KTSP mendapat skor penilaian 4 dengan kategori baik. Media dengan bantuan *software Adobe Flash CS3 Professional* ini dibuat sesuai dengan kompetensi dasar dalam KTSP. Kompetensi dasar yang dijadikan pedoman dalam pembuatan media pembelajaran adalah membaca dan menanggapi *parikan*. Kompetensi dasar tersebut dijadikan pedoman untuk dijabarkan dalam indikator. Indikator tersebut adalah mampu menjelaskan definisi *parikan*, mampu membedakan pola *parikan*, dan mampu menjawab pertanyaan mengenai definisi dan pola *parikan*.

(4) Kejelasan petunjuk pembelajaran

Validasi tahap pertama pada indikator kejelasan petunjuk pembelajaran memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Tulisan pada petunjuk menggunakan media banyak yang terbentur dengan gambar *background* sehingga pengguna media tidak mampu memahami petunjuk penggunaan dengan baik.

Setelah dilakukan perbaikan oleh pengembang validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Petunjuk penggunaan telah diperbaiki sesuai dengan ukuran *layer*. Dengan petunjuk penggunaan

yang jelas akan memudahkan pengguna media untuk menggunakan media pembelajaran tersebut.

(5) Kejelasan dan kebenaran materi

Validasi tahap pertama pada indikator kejelasan dan kebenaran uraian materi mendapat skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Saran dari dosen ahli materi adalah penggunaan bahasa pada materi lebih diperjelas dengan menggunakan bahasa *krama* yang mudah dipahami oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Setelah dilakukan perbaikan oleh pengembang, pada validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran telah menggunakan bahasa Jawa ragam *krama* serta sesuai dengan kompetensi yang ditetapkan pada kurikulum dan dinyatakan layak untuk diujicobakan.

(6) Kejelasan uraian materi

Validasi tahap pertama dan kedua pada indikator kejelasan uraian materi memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Materi yang diuraikan pada media pembelajaran tersebut sudah jelas, dengan bahasa Jawa ragam *krama* yang mudah dipahami. Materi dalam media tersebut juga dilengkapi dengan kejelasan contoh. Revisi hanya mengganti soal nomor 8 dengan bahasa ngoko agar *parikan* lebih bagus diucapkan.

(7) Ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa

Validasi tahap pertama dan kedua pada indikator ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa mendapat skor penilaian 4 dengan



kategori baik. Contoh yang disajikan dalam materi sudah tepat dengan memberikan contoh pada masing-masing pola *parikan* dan cara membuat parikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi *parikan*.

(8) Ketepatan dan kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator

Validasi tahap pertama ketepatan dan kecukupan pemberian soal yang sesuai dengan indikator mendapat skor penilaian 4 dengan kategori baik. Terdapat 20 soal pilihan ganda dalam media dan diakhir soal siswa mengetahui berapa nilai hasil yang didapat.

Saran dari dosen ahli materi adalah memperbaiki soal dengan diksi dan ejaan yang kurang tepat. Setelah dilakukan perbaikan validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Pengembang memperbaiki soal nomor 4, pada soal tersebut pilihan ganda A dan B memiliki kesamaan arti antara *gatra* dan *larik*, sehingga pilihan ganda A *saben setunggal bait kadadosan saking 10 gatra* diganti menjadi *saben setunggal bait kadadosan saking 4 lgatra*.

(9) Kejelasan bahasa penggunaan dan ejaan

Validasi tahap pertama pada indikator kejelasan penggunaan bahasa dan ejaan memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Masih terdapat banyak bahasa *krama* dan ejaan yang kurang tepat dalam penggunaannya. Dosen ahli materi meminta agar memperbaiki bahasa dengan baik dan benar. Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik.

Pada pengertian *parikan* penggunaan kata sajak diganti dengan kata *purwakanthi*, *larik* diganti dengan *gatra*, dan pada soal nomor 6 *adhedhasar* *pitakenan nomer 5 menapa tegesipun tembung ingkang kacithak miring* diganti menjadi *pitakenan nomer 5 menapa tegesipun tembung purwakanthi*. Setelah pengembang melakukan perbaikan, bahasa dan ejaan yang digunakan telah sesuai dengan bahasa Jawa ragam *krama* yang baik dan benar.

(10) Ketepatan isi glosarium

Validasi pertama pada indikator ketepatan isi glosarium memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Terdapat beberapa istilah dalam glosarium yang kurang tepat pemaknaannya. Kata *adhedhasar* dengan makna berdasarkan diganti menjadi *lelandhesan*, dan kata *sihing* dengan pengertian *welas asih* diganti menjadi *kawelasan*. Setelah dilakukan perbaikan, penilaian validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Isi glosarium dinyatakan dapat digunakan untuk membantu pengguna untuk memahami kata-kata yang belum dimengerti dalam media.

Berdasarkan validasi media oleh dosen ahli materi tersebut maka diperoleh rata-rata persentase skor dalam dua tahap. Penilaian validasi tahap pertama memperoleh persentase sebesar 78% termasuk dalam kategori kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan, validasi tahap kedua memperoleh rata-rata persentase 84% termasuk dalam kategori sangat baik.

### **b. Validasi Dosen Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui dan meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Validasi dilakukan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dalam menghasilkan media yang lebih baik dan layak untuk diujicobakan. Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media, yaitu oleh Ibu Nurhidayati, S.Pd, M.Hum. Validasi media oleh ahli media dilakukan dengan dua kali validasi.

Validasi ahli media dilakukan secara bertahap dengan memperlihatkan media pembelajaran *parikan* yang telah selesai dibuat. Media tersebut dikoreksi dari awal dengan mengisi angket dan tabel pengontrol hingga akhir berupa *Compact Disc (CD)* media pembelajaran *parikan*, sehingga diketahui apa sajakah yang perlu diperbaiki. Perbaikan dilakukan hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan kepada siswa.

Validasi media meliputi dua aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek media. Aspek tampilan terdiri dari kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol, kualitas tampilan gambar, sajian animasi gambar, daya dukung musik pengiring, tampilan *layer*, kejelasan suara, serta ketepatan penggunaan bahasa.

Dalam aspek pemrograman, penilaian kualitas media oleh dosen ahli media dijabarkan dalam sepuluh indikator, yaitu kejelasan navigasi, konsisten penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan *layer*,

eksistensi penggunaan *layer*, efisiensi teks, daya dukung musik, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, dan kemenarikan media.

Berdasarkan validasi tersebut, dosen ahli media memberikan saran yang digunakan untuk perbaikan media pembelajaran baik dari segi pemrograman maupun tampilan. Perbaikan dimaksudkan agar media pembelajaran dapat memenuhi kriteria saat diujicobakan

a) Validasi Dosen Ahli Media pada Aspek Tampilan

**Tabel 4: Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media  
pada Aspek Tampilan**

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4	Baik	4	Baik
2	Keterbacaan teks atau tulisan	3	Cukup	4	Baik
3	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3	Cukup	4	Baik
4	Konsisten penempatan tombol	3	Cukup	4	Baik
5	Kualitas tampilan gambar	4	Baik	5	Sangat Baik
6	Sajian animasi gambar	4	Baik	5	Sangat Baik
7	Daya dukung musik pengiring	4	Baik	4	Baik
8	Tampilan layar	4	Baik	5	Sangat Baik
9	Kejelasan suara	4	Baik	4	Baik
10	Ketepatan penggunaan bahasa	3	Cukup	4	Baik
<b>Rata-rata persentase validasi dosen ahli media dari aspek tampilan</b>		<b>Tahap I 72% Kategori Baik</b>		<b>Tahap II 86% Kategori Sangat Baik</b>	

Berdasarkan pada tabel 4, yaitu penilaian kualitas media oleh dosen ahli media didapat penskoran kualitas media pembelajaran pada aspek tampilan yang mencakup dua tahap. Validasi tahap pertama dari aspek tampilan memperoleh rata-rata persentase 72% yang termasuk kategori baik. Validasi tahap kedua dari aspek tampilan memperoleh rata-rata persentase

86% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Penjabaran validasi ahli media pada aspek tampilan dijabarkan sebagai berikut.

(1) Kejelasan petunjuk penggunaan program

Validasi tahap pertama oleh dosen ahli media pada indikator ini memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Kejelasan petunjuk dalam media pembelajaran sudah baik untuk digunakan. Dosen ahli media memberikan saran untuk perbaikan selanjutnya. Saran tersebut berkaitan dengan bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan yang berbahasa Indonesia. Sesuai saran dosen ahli media, kemudian pengembang melakukan perbaikan mengenai bahasa petunjuk penggunaan diganti dengan bahasa Jawa menjadi *pandom migunaaken media*.

Validasi pada tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Artinya, pada tahap pertama dan kedua indikator ini memperoleh angka yang konsisten dengan kategori baik. Petunjuk penggunaan dapat dipahami dengan baik oleh pengguna.

(2) Keterbacaan teks atau tulisan

Indikator keterbacaan teks atau tulisan pada validasi pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Penggunaan teks atau tulisan pada media pembelajaran ini terdapat beberapa kekurangan, diantaranya adalah, semua teks pada media pembelajaran tidak rata kanan kiri, teks pada petunjuk penggunaan banyak yang terbentur dan tidak terbaca, ukuran teks pada *home screen* kurang besar.

Setelah pengembang melakukan perbaikan dengan mengubah semua teks menjadi rata tengah atau *center*, memperbaiki kata-kata yang terbentur dengan *background*, dan memperjelas serta memperbesar tulisan pada *home screen* pada tahap validasi kedua memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Semua teks pada media pembelajaran dan pada petunjuk penggunaan dapat terbaca dengan jelas.

### (3) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Validasi tahap pertama pada indikator ketepatan pemilihan dan komposisi warna memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Pemilihan warna yang digunakan pada *pangertosan parikan* kurang tepat. Teks berwarna merah sehingga saat di-*klik* teks menjadi kurang jelas. Saran dari dosen ahli media adalah dengan mengganti warna teks untuk mempermudah saat dibaca.

Setelah dilakukan perbaikan pada warna teks saat di-*klik* berwarna merah diganti warna hitam sehingga jelas terbaca. Selain itu, warna pada materi *caranipun damel parikan* telah dibedakan menurut *purwakanthi guru swara* yang sama. Validasi tahap kedua oleh dosen ahli media memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa komposisi warna pada media pembelajaran sudah sesuai. Teks didalam warna dapat terbaca dengan jelas.

### (4) Konsistensi penempatan tombol

Validasi tahap pertama pada indikator konsistensi penempatan tombol memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Kekurangan dalam

indikator ini terletak pada tombol lambang musik tidak ada pilihan *mute* untuk memberhentikan suara musik. Selain itu, pada tombol evaluasi tidak terdapat tombol berhenti pada soal berikutnya.

Pada validasi tahap dua indikator konsistensi penempatan tombol memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Setelah dilakukan perbaikan dengan menambahkan tombol *mute* pada pilihan musik, konsistensi penempatan tombol dapat digunakan dengan baik dan konsisten dengan perintah yang dikehendaki oleh pengguna.

#### (5) Kualitas tampilan gambar

Validasi tahap pertama pada indikator kualitas tampilan gambar memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Kualitas tampilan gambar yang digunakan sebagai pelengkap dalam media mempunyai kualitas yang baik dan tepat dalam penggunaannya. Validasi tahap dua pada indikator kualitas tampilan gambar memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Tampilan gambar yang jelas dan tidak pecah saat diperbesar sangat mendukung tampilan kemenarikan media.

#### (6) Sajian animasi gambar

Validasi tahap pertama pada indikator sajian animasi gambar memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Animasi yang terdapat dalam media sudah mendukung kemenarikan media. Gambar volume terlalu menjorok kekanan sehingga kurang terlihat. Setelah pengembang melakukan perbaikan pada validasi tahap kedua pada indikator ini memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik.

Perbaikan yang dilakukan adalah dengan menambahkan animasi tokoh pewayangan yang menggambarkan orang yang sedang berpantun, *background* yang berkaitan dengan parikan serta animasi pada evaluasi. Berdasarkan perbaikan yang dilakukan sajian gambar animasi sangat baik dan menarik digunakan dalam media ini.

#### (7) Daya dukung musik pengiring

Validasi tahap pertama pada indikator daya dukung musik pengiring mendapatkan skor penilaian 4 dengan kategori baik. Validasi tahap dua mendapat skor penilaian 4 dengan kategori baik. Artinya daya dukung musik dalam media ini mengalami konsistensi. Penggunaan musik suara *gendhing jawa* tepat digunakan dalam media pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu, terdapat tiga pilihan musik yang dapat dipilih oleh pengguna dengan meng-klik tombol bulatan gambar notasi balok.

#### (8) Kuallitas tampilan layer

Validasi tahap pertama pada indikator kualitas tampilan *layer* memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Saran dari dosen ahli media menu pada *home* diperjelas agar mudah terbaca. Setelah pengembang melakukan perbaikan dengan memperbesar ukuran huruf dan memperjelas tulisan pada menu *home* saat di-klik pada validasi tahap kedua mendapatkan skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Tampilan *layer* telah memenuhi kriteria media yang baik dengan dukungan *layer* penuh.

#### (9) Kejelasan suara



Validasi tahap pertama dan kedua oleh dosen ahli media pada indikator kejelasan suara memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa suara dalam media tersebut dapat diterima dan terdengar jelas oleh pengguna media.

(10) Ketepatan penggunaan bahasa

Indikator ketepatan penggunaan bahasa pada validasi tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Terdapat beberapa penggunaan bahasa yang kurang tepat dalam media pembelajaran. Saran dari dosen ahli media adalah penggunaan bahasa pada materi menggunakan bahasa *krama* yang tepat dan pada glosarium masih terdapat beberapa kata yang salah dalam mengartikan.

Perbaikan yang dilakukan oleh pengembang adalah dengan memperbaiki bahasa yang tidak sesuai dengan bahasa Jawa ragam *krama* dan memperbaiki makna pada glosarium yang kurang tepat. Setelah pengembang melakukan perbaikan pada validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik.

Penilaian media oleh ahli media pada aspek tampilan dilakukan dengan dua tahap, yaitu validasi tahap pertama dan validasi tahap kedua. Validasi tahap pertama memperoleh rata-rata persentase 72% dengan kategori baik. Media pembelajaran yang dikembangkan masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya pada indikator keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsistensi penempatan tombol, dan ketepatan penggunaan bahasa.

Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap pertama, kemudian dilakukan validasi tahap kedua memperoleh rata-rata persentase 86% dengan kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut menandakan bahwa keseluruhan indikator pada aspek tampilan memenuhi kriteria media yang baik.

b) Validasi Dosen Ahli Media Pada Aspek Pemrograman

**Tabel 5: Hasil Validasi Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media pada Aspek Pemrograman**

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Kejelasan navigasi	4	Baik	4	Baik
2	Konsisten penggunaan tombol	4	Baik	5	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk	4	Baik	4	Baik
4	Kemudahan penggunaan layer	4	Baik	5	Sangat Baik
5	Eksistensi penggunaan layer	3	Cukup	4	Baik
6	Efisiensi teks	3	Cukup	4	Baik
7	Daya dukung music	4	Baik	4	Baik
8	Respon terhadap peserta didik	3	Cukup	4	Baik
9	Kecepatan program	4	Baik	4	Baik
10	Kemenarikan media	5	Sangat Baik	5	Sangat Baik
<b>Rata-rata persentase validasi dosen ahli media dari aspek tampilan</b>		<b>Tahap I 76% Kategori Baik</b>		<b>Tahap II 86% Kategori Sangat Baik</b>	

Berdasarkan pada tabel 5, maka dapat diketahui panilain kualitas media oleh dosen ahli media pada aspek pemrograman. Validasi media oleh dosen ahli media dilakukan dengan dua tahap, yaitu validasi tahap pertama dan validasi tahap kedua. Pada aspek pemrograman dijabarkan menjadi sepuluh indikator. Penjabaran dari sepuluh indikator penilaian aspek pemrograman adalah sebagai berikut.

(1) Kejelasan navigasi

Validasi tahap pertama oleh dosen ahli media pada indikator kejelasan navigasi memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Kekurangan

kejelasan navigasi hanya terletak pada perintah menjawab evaluasi atau *gladhen*. Setelah dilakukan perbaikan oleh pengembang dengan memperbaiki kolom nama pada *gladhen* agar keluar tulisan nama saat di-*klik*, pada tahap validasi kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Artinya, terdapat konsistensi penilaian pada tahap pertama dan kedua. Kejelasan navigasi dalam media pembelajaran sudah dapat digunakan dengan baik oleh pengguna.

## (2) Konsistensi penggunaan tombol

Indikator konsistensi penggunaan tombol pada penilaian tahap pertama memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Penggunaan tombol pada media pembelajaran telah konsisten pada setiap tampilan dari panduan sampai pustaka. Pada penilaian validasi tahap pertama dosen ahli media memberikan saran berupa warna tombol *home* diperjelas dan tulisan diperbesar saat di-*klik*.

Validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Pengembang melakukan perbaikan dengan mengganti warna teks pada menu *home*. Warna putih yang tidak jelas saat di-*klik* diganti dengan warna hitam. Keseluruhan navigasi yang terdapat dalam media pembelajaran sudah jelas dan dapat digunakan dengan baik.

## (3) Kejelasan petunjuk

Pada indikator kejelasan petunjuk penilaian tahap pertama memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Kekurangannya hanya terletak pada petunjuk penggunaan dengan bahasa Indonesia. Atas saran dari dosen ahli media petunjuk penggunaan diganti menggunakan bahasa Jawa.

Petunjuk penggunaan diganti menggunakan bahasa Jawa menjadi *pandom migunaaken media*. Setelah dilakukan perbaikan validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik.

(4) Kemudahan penggunaan media

Pada indikator kemudahan penggunaan media penilaian tahap pertama memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Kekurangan terletak pada kejelasan penggunaan media dan evaluasi. Penilaian tahap kedua memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Pengembang menambahkan petunjuk penggunaan pada soal evaluasi, sehingga penggunaan media sangat baik digunakan oleh pengguna media serta media dapat digunakan secara mandiri oleh pengguna diluar kegiatan belajar mengajar disekolah.

(5) Efisiensi penggunaan layer

Validasi tahap pertama pada indikator efisiensi penggunaan *layer* memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Dosen ahli media menyarankan agar pada *layer* glosarium dan profil banyak *layer* yang kosong untuk dihilangkan dan tulisan diperbesar. Setelah dilakukan perbaikan oleh pengembang dengan memaksimalkan penggunaan *layer* dan memperbaiki teks yang tidak terbaca validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Artinya, penggunaan *layer* dalam media cukup efisien.

(6) Efisiensi teks

Efisiensi teks pada validasi tahap pertama memperoleh skor penilain 3 dengan kategori cukup. Penggunaan teks dan diksi dalam setiap materi, petunjuk penggunaan dan soal evaluasi, dan *layer* kosong kurang tepat

sehingga dilakukan perbaikan untuk penilaian pada tahap berikutnya. Dengan saran pada penilaian kualitas tahap pertama kemudian direvisi bagian petunjuk penggunaan, petunjuk evaluasi, dan pengisian pada layer kosong. Penilaian tahap kedua dinyatakan baik dengan skor penilaian 4.

(7) Daya dukung musik

Validasi tahap pertama dan kedua pada indikator daya dukung musik memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Iringan musik *gendhing* dalam media pembelajaran *parikan* sangat menarik dan mampu menciptakan suasana tenang dan nyaman selama proses pembelajaran. Penyajian musik dapat diganti dengan tiga pilihan musik yang berbeda.

(8) Respon terhadap peserta didik

Indikator respon terhadap peserta didik pada validasi tahap pertama memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Hal tersebut dapat dilihat pada pemakaian diksi dalam materi dan evaluasi yang kurang tepat dalam materi. Pada validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik, perbaikan dilakukan dengan memperbaiki diksi yang kurang tepat. Setelah dilakukan perbaikan, media yang dikembangkan mampu memberikan respon terhadap peserta didik untuk lebih memahami materi menggunakan media tersebut.

(9) Kecepatan program

Indikator kecepatan program baik tahap pertama maupun tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Hal tersebut menandakan bahwa media yang dikembangkan tidak menggunakan *file* yang besar dan

tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penggunaannya. Media dapat langsung digunakan dengan meng-*klik file* tersebut.

(10) Kemenarikan media

Validasi tahap pertama dan tahap kedua pada indikator kemenarikan media memperoleh skor penilaian 5 dengan kategori sangat baik. Artinya, media yang dikembangkan tersebut dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi *parikan* yang dilengkapi dengan soal evaluasi dan glosarium yang dapat mempermudah siswa untuk memahami materi.

Berdasarkan validasi media oleh dosen ahli media pada aspek pemrograman, maka diperoleh rata-rata skor penilaian dalam dua tahap penilaian. Pada penilaian tahap pertama aspek pemrograman memperoleh rata-rata persentase 76% dengan kategori baik. Media yang dikembangkan dalam proses perbaikan.

Setelah dilakukan perbaikan pada validasi tahap pertama, kemudian dilakukan validasi tahap kedua oleh dosen ahli media. Penilaian tahap kedua aspek pemrograman memperoleh rata-rata persentase 86% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran *parikan* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik.

**c. Validasi Media Pembelajaran oleh Guru Bahasa Jawa**

Penilaian media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa dilakukan setelah media tersebut divalidasi oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi hingga media tersebut dinyatakan layak untuk diujicobakan. Penilaian kualitas media

pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa SMP Negeri 1 Turi dilakukan oleh Bapak Sugiyono, BA. Penilaian oleh guru bahasa Jawa dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media. Penilaian oleh guru bahasa Jawa ini mencakup dua aspek, yaitu aspek kesesuaian konsep dan tampilan serta kualitas tampilan. Penjabaran dari penilaian kualitas media oleh guru bahasa Jawa adalah sebagai berikut.

a) Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi

**Tabel 6: Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kesesuaian Konsep dan Kompetensi**

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP	4	Baik
2	Kejelasan penggunaan materi dalam contoh	4	Baik
3	Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media	4	Baik
4	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar	4	Baik
5	Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media	4	Baik
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>20</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian</b>		<b>80%</b>	

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pemerolehan penilaian kualitas media dari aspek kesesuaian konsep dan kompetensi oleh guru bahasa Jawa memperoleh rata-rata persentase 80% dengan kategori baik. Penjabaran penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)

Pada indikator Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP penilaian dilakukan oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 4 termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa materi *parikan* yang dikembangkan dalam media pembelajaran berbantuan *software Adobe Flash CS3 Proffesional* sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan propinsi DIY untuk siswa kelas VII.

(2) Kejelasan penggunaan materi dalam contoh

Penilaian dalam indikator kejelasan materi dalam contoh memperoleh skor penilaian 4 termasuk dalam kategori baik. Materi yang terdapat dalam media baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Materi disajikan disertai dengan contoh dapat menambah pemahaman siswa.

(3) Kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media

Indikator kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media memperoleh skor penilaian 4 termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan evaluasi yang terdapat dalam media dapat mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi *parikan*. Soal evaluasi juga dilengkapi petunjuk penggunaan yang mempermudah pengguna belajar secara mandiri.

(4) Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar

Penilaian indikator kesesuaian media dengan kurikulum oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Materi yang dikembangkan dalam media telah sesuai dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum. Hal tersebut dikarenakan sebelum mengembangkan media



pembelajaran terlebih dahulu pengembang mencermati kurikulum yang akan dibuat materi

(5) Ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media

Indikator ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media penilaian oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Penggunaan bahasa dan ejaan sudah sesuai dengan bahasa Jawa ragam *krama* yang baik dan mudah dipahami.

b) Aspek Kualitas Tampilan

**Tabel 7: Penilaian Kualitas Media oleh Guru Bahasa Jawa pada Aspek Kualitas Tampilan**

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Petunjuk belajar dalam penggunaan dalam penggunaan media berbasis <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	4	Baik
2	Tampilan menu dalam media pembelajaran	4	Baik
3	Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks	3	Cukup
4	Penggunaan latar belakang ( <i>background</i> ) dan pemilihan gambar	4	Baik
5	Komposisi warna	4	Baik
<b>Jumlah skor yang diperoleh</b>		<b>19</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata persentase pemerolehan skor penilaian</b>		<b>76%</b>	

Berdasarkan pada tabel tersebut, dapat diketahui penskoran kualitas media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan. Indikator aspek kualitas tampilan memperoleh rata-rata 76% dengan kategori baik. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Petunjuk belajar dalam penggunaan dalam penggunaan media berbasis

*Adobe Flash CS3 Professional*

Indikator kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan media berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* penilaian oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Adanya petunjuk penggunaan media dan petunjuk mengerjakan soal evaluasi atau *gladhen* memudahkan para pengguna media untuk menggunakan media tersebut dengan baik.

(2) Tampilan menu dalam media pembelajaran

Indikator tampilan menu dalam media pembelajaran oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor 4 dengan kategori baik. Dengan adanya tampilan menu dan tombol dalam media akan mempermudah pengguna media untuk mengoperasikan dan memilih menu yang tersedia.

(3) Penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks

Indikator penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 3 dengan kategori cukup. Guru bahasa Jawa kurang jelas dengan tingkat keterbacaan dan kejelasan teks. Akan tetapi dari segi jenis dan warna teks sudah baik.

(4) Penggunaan latar belakang (*background*) dan pemilihan gambar

Indikator penggunaan latar belakang (*background*) dan pemilihan gambar oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pengguna media akan lebih tertarik dan berminat untuk memahami materi media pembelajaran *parikan* dengan sajian latar belakang dan gambar yang menarik.

(5) Komposisi warna

Indikator komposisi warna oleh guru bahasa Jawa memperoleh skor penilaian 4 dengan kategori baik. Pemilihan komposisi warna sebagai daya dukung media pembelajaran sudah baik dan tepat.

Dari hasil penilaian kualitas media pembelajaran *parikan* pada aspek ketepatan konsep dan kompetensi oleh guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Turi memperoleh skor rata-rata 78% dengan kategori baik.

#### **d. Ujicoba Terbatas pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 1 Turi**

Ujicoba dilakukan setelah tahap validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media hingga media pembelajaran dinyatakan layak untuk diujicobakan. Ujicoba terbatas dilakukan pada siswa kelas VII B di SMP Negeri 1 Turi yang terdiri dari 32 siswa. Ujicoba media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tanggapan dan saran siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil yang didapat dari ujicoba digunakan sebagai bahan perbaikan media pembelajaran.

Pengembang melakukan ujicoba dengan berperan sebagai guru untuk mengontrol selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada saat ujicoba pengembang didampingi oleh guru bahasa Jawa SMP Negeri 1 Turi yaitu Bapak Sugiyono, B.A. Guru bahasa Jawa berperan sebagai pendamping selama proses ujicoba media pembelajaran berlangsung. Selain itu guru juga berperan untuk melihat pengembang dalam menyampaikan tata cara pengoperasian media dan bentuk tampilan media untuk dijadikan bahan acuan dalam pengisian angket.

Kegiatan ujicoba dimulai dengan pengenalan pengembang dan maksud kedatangan ujicoba serta pengenalan tata cara pengoperasian media. Ujicoba dilakukan dengan bantuan komputer dan *LCD (Liquid Crystal Display)*. Penggunaan *LCD (Liquid Crystal Display)* adalah untuk memberikan contoh tata cara pengoperasian media. Ujicoba dilakukan di laboratorium dengan 18 komputer, satu komputer digunakan oleh dua siswa. Siswa bergantian untuk mencoba menggunakan media pembelajaran *parikan* tersebut.

Ujicoba dimulai dengan menghidupkan computer dan *LCD (Liquid Crystal Display)*. Seluruh siswa menghidupkan komputer dan membuka *file* media pembelajaran dengan judul *intro.exe*. Program akan otomatis berjalan dengan tampilan *loading*. Setelah *loading* selesai siswa meng-klik tombol *wiwit* dan masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdapat menu Panduan, kompetensi, materi, *gladhen*, glosarium, pustaka, dan profil. Menu dalam media harus dipilih secara berurutan.

Dalam menu *gladhen* terdapat 20 butir soal pilihan ganda dan dilengkapi dengan pedoman petunjuk pengerjaan soal. Setelah semua soal dikerjakan dibagian akhir siswa akan mengetahui berapa jumlah nilai yang didapat. Apabila ada siswa yang merasa kurang puas dengan hasil yang dikerjakan dan nilai yang didapatkan, siswa dapat mengulangi soal tersebut. Setelah semua siswa dinyatakan selesai mengerjakan soal, secara bersama-sama membahas kembali soal tersebut untuk mengetahui jawaban yang benar.

Selain mengerjakan dikomputer siswa juga mengerjakan pada kertas kosong untuk dikoreksi oleh siswa lain. Hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil

yang akurat atas soal yang dikerjakan oleh siswa. Pengembang memberikan kesempatan kepada siswa untuk melontarkan pertanyaan kepada pengembang apabila ada materi yang kurang dipahami. Setelah membahas soal dan diketahui nilai yang didapat, ujicoba selesai.

Setelah proses ujicoba selesai dilaksanakan, siswa dan guru bahasa Jawa diberikan kesempatan untuk mengisi angket yang telah disediakan oleh pengembang dan memberikan tanggapan, kritik serta saran terhadap media pembelajaran tersebut. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *parikan* terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian dalam belajar, aspek penyajian media, dan aspek kemudahan dalam pengoprasian media. Penjabaran tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

a) Aspek Kemudahan Pemahaman

**Tabel 8: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan Pemahaman**

No	Nama	Skor indikator ke-				
		1	2	3	4	5
1	Ajeng Rahma Yudhita	4	4	4	5	4
2	Alicia Khofifah Trisan	4	4	4	5	3
3	Alvian Oktavialdi	4	4	3	4	3
4	Alvina Chaerani Putri	5	4	5	5	4
5	Arfani Amriningtiyas	5	5	5	5	5
6	Ayu Pangestynovian	5	4	4	4	5
7	Bima Sandi Tama	4	5	4	5	4
8	Dandi Ikranagara	4	5	4	3	2
9	Dimas Surya Wijaya	3	3	4	3	5
10	Erlin Malayasari	5	5	4	5	4
11	Estuganti Retna Utami	5	4	4	4	3
12	Fajri Firman Tama	3	2	3	3	4
13	Fandika Agustiar	4	5	4	4	4
14	Ferdian Dicky Amanda	4	3	4	4	5
15	Fikri Nur Arfiansyah	4	5	4	4	5
16	Gilang Anugrah Multi	4	4	3	2	3
17	Haekal Nur Afrianto	4	4	4	4	3
18	Iksan Satria Dwi N	5	4	4	4	4
19	Muhammad Hervian H	4	4	4	5	3
20	Muhammad Ridho S	4	5	5	5	4
21	Ninda Esta Novitasari	5	5	4	4	5
22	Nurhuda Lutfia N	5	2	5	2	5

Tabel lanjutan						
23	Nuri Wulandari	4	4	4	4	4
24	Putrid Dinda Wijayanti	4	5	4	4	4
25	Putrid Rama Sholikhah	4	4	5	5	4
26	Rifqi Waufal Ardiyan	4	5	5	3	2
27	Rizmajani Pyarwinda	4	4	4	5	4
28	Rosalinda Novia Rizky	5	4	4	4	5
29	Trie Ayu Kurniatun	4	3	4	3	4
30	Yafi' Favian Shadiq	4	5	5	4	5
31	Yoga Sukmadianto	4	3	4	4	3
32	Yuliani Ekawati	4	4	5	5	4
<b>Jumlah</b>		<b>135</b>	<b>131</b>	<b>133</b>	<b>130</b>	<b>126</b>
<b>Persentase</b>		<b>84%</b>	<b>81%</b>	<b>83%</b>	<b>81%</b>	<b>78%</b>
<b>Jumlah persentase keseluruhan</b>		<b>81%</b>				
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Setuju</b>				

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pemerolehan penilaian kualitas media oleh siswa kelas VII B pada indikator kemudahan pemahaman kompetensi memperoleh rata-rata 81% termasuk dalam kategori sangat setuju. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Dengan media ini, saya mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang *parikan*

Angket hasil tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 84% dengan kategori sangat setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan adanya media pembelajaran *parikan* siswa mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam mengenai materi *parikan*.

- (2) Materi *parikan* yang disajikan dalam media ini dapat saya pahami dengan mudah

Angket hasil tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa pada indikator materi *parikan* yang disajikan dalam media ini

dapat saya pahami dengan mudah memberikan penilaian dengan rata-rata 81% termasuk dalam kategori sangat baik.

Hal tersebut membuktikan bahwa siswa dapat memahami dengan mudah materi *parikan* dengan adanya media pembelajaran. Tampilan media pembelajaran dikemas dalam bentuk yang menarik dilengkapi dengan animasi, gambar, dan suara mendorong siswa untuk lebih memahami materi dengan menyenangkan.

(3) Latihan soal pada menu *gladhen* dalam media ini membantu saya memahami materi

Angket hasil tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 83% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan adanya menu *gladhen* pada media pembelajaran *parikan* mempermudah siswa dalam memahami materi.

(4) Bagi saya, sebagian besar latihan soal yang terdapat dalam media ini mudah dipahami.

Angket hasil tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 81% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa latihan soal dalam media pembelajaran dapat menuntun siswa untuk mempelajari materi.

(5) Glosarium mempermudah saya dalam mempelajari kosa kata

Angket hasil tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan rata-rata 78% termasuk dalam

kategori baik. Hal tersebut membuktikan bahwa glosarium dalam media pembelajaran mempermudah siswa memahami kosakata yang belum dimengerti.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa pada inidikator kemudahan pemahaman memperoleh rata-rata persentase 81% termasuk dalam kategori sangat setuju. Hal tersebut dapat diartikan bahwa, dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah siswa dalam mempelajari materi *parikan*.

b) Aspek Kemandirian dalam Belajar

**Tabel 9: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemandirian Belajar**

No	Nama	Skor indikator ke-			
		1	2	3	4
1	Ajeng Rahma Yudhita	4	4	5	4
2	Alicia Khofifah Trisan	5	3	5	3
3	Alvian Oktavialdi	4	3	4	3
4	Alvina Chaerani Putri	4	5	4	3
5	Arfani Amriningtiyas	4	5	5	5
6	Ayu Pangestynovian	4	5	5	3
7	Bima Sandi Tama	5	4	4	5
8	Dandi Ikranagara	4	5	4	4
9	Dimas Surya Wijaya	3	4	4	4
10	Erlin Malayasari	4	5	5	5
11	Estuganti Retna Utami	5	5	5	4
12	Fajri Firman Tama	4	3	4	4
13	Fandika Agustiar	4	3	4	4
14	Ferdian Dicky Amanda	4	3	4	4
15	Fikri Nur Arfiansyah	4	4	4	5
16	Gilang Anugrah Multi	4	3	4	5
17	Haekal Nur Afrianto	5	4	5	4
18	Iksan Satria Dwi N	4	5	5	4
19	Muhammad Hervian H	4	4	5	4
20	Muhammad Ridho S	4	5	4	4
21	Ninda Esta Novitasari	5	4	5	4
22	Nurhuda Lutfia Ningrum	3	4	4	4
23	Nuri Wulandari	4	4	4	4
24	Putrid Dinda Wijayanti	4	4	4	4
25	Putrid Rama Sholikhah	5	4	5	4
26	Rifqi Waufal Ardiyan	4	4	5	4
27	Rizmajani Pyarwinda	4	4	5	4
28	Rosalinda Novia Rizky	4	4	5	3
29	Trie Ayu Kurniatun	4	4	5	4
30	Yafi' Favian Shadiq	4	5	4	4
31	Yoga Sukmadianto	4	3	4	3
32	Yuliani Ekawati	4	5	4	5
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>139</b>	<b>143</b>	<b>130</b>
<b>Persentase</b>		<b>82%</b>	<b>86%</b>	<b>89%</b>	<b>81%</b>
<b>Jumlah persentase keseluruhan</b>		<b>84.5%</b>			
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Setuju</b>			



Berdasarkan tabel tersebut, hasil pemerolehan penilaian kualitas media oleh siswa kelas VII B pada indikator kemudahan pemahaman kompetensi memperoleh rata-rata 84,5% termasuk dalam kategori sangat setuju. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

- (1) Media pembelajaran ini memberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki.

Pada indikator media pembelajaran ini memberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang saya miliki, siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan persentase rata-rata 82% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran tersebut dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

- (2) Saya tertarik mempelajari materi *parikan* dengan menggunakan media pembelajaran ini.

Indikator pencapaian siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan persentase rata-rata 86% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa media tersebut dapat menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar bahasa Jawa pada materi *parikan*.

- (3) Dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan saya untuk belajar materi *parikan* yang belum saya pahami.

Indikator pencapaian siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan persentase rata-rata 89% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tersebut memudahkan siswa untuk belajar bahasa Jawa pada materi *parikan* yang belum dipahami.

(4) Media pembelajaran ini dapat saya gunakan dengan mudah

Indikator pencapaian siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 32 siswa memberikan penilaian dengan persentase rata-rata 81% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *parikan* dapat digunakan dengan mudah, baik di sekolah maupun di rumah secara mandiri.

c) Aspek penyajian media

**Tabel 10: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Penyajian Media**

No	Nama	Skor indikator ke-				
		1	2	3	4	5
1	Ajeng Rahma Yudhita	4	4	4	5	4
2	Alicia Khofifah Trisan	5	4	4	5	4
3	Alvian Oktavialdi	4	4	4	4	4
4	Alvina Chaerani Putri	4	4	4	4	3
5	Arfani Amriningtiyas	4	4	4	5	5
6	Ayu Pangestynovian	5	5	5	4	4
7	Bima Sandi Tama	4	4	4	5	4
8	Dandi Ikranagara	5	3	4	2	5
9	Dimas Surya Wijaya	4	3	5	4	5
10	Erlin Malayasari	5	5	5	5	5
11	Estuganti Retna Utami	4	5	5	5	4
12	Fajri Firman Tama	4	3	4	4	3
13	Fandika Agustiar	5	5	4	4	4
14	Ferdian Dicky Amanda	5	3	4	5	4
15	Fikri Nur Arfiansyah	4	4	4	4	4
16	Gilang Anugrah Multi	4	4	4	4	4
17	Haekal Nur Afrianto	4	4	4	5	3

Tabel lanjutan

No	Nama	Skor indikator ke-				
		1	2	3	4	5
18	Iksan Satria Dwi N	5	4	5	5	3
19	Muhammad Hervian H	4	5	5	4	4
20	Muhammad Ridho S	5	4	5	5	5
21	Ninda Esta Novitasari	4	5	5	4	4
22	Nurhuda Lutfia N	4	4	5	5	5
23	Nuri Wulandari	4	5	5	5	4
34	Putrid Dinda Wijayanti	4	4	4	5	4
25	Putrid Rama Sholikhah	4	4	4	4	5
26	Rifqi Waufal Ardiyan	5	3	5	4	3
27	Rizmajani Pyarwinda	5	5	5	5	4
28	Rosalinda Novia Rizky	5	4	4	5	5
29	Trie Ayu Kurniatun	5	4	5	5	5
30	Yafi' Favian Shadiq	5	5	4	4	3
31	Yoga Sukmadianto	4	3	4	4	4
32	Yuliani Ekawati	4	4	4	4	4
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>131</b>	<b>142</b>	<b>142</b>	<b>131</b>
<b>Persentase</b>		<b>88%</b>	<b>81%</b>	<b>89%</b>	<b>89%</b>	<b>81%</b>
<b>Persentase keseluruhan</b>		<b>86%</b>				
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Setuju</b>				

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pemerolehan penilaian kualitas media oleh siswa kelas VII B pada aspek penyajian media memperoleh rata-rata 86% termasuk dalam kategori sangat setuju. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah untuk dibaca

Pada indikator teks atau tulisan dalam media ini terlihat jelas dan mudah untuk dibaca pemerolehan hasil tanggapan siswa sebanyak 88% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa teks atau tulisan dalam media pembelajaran terlihat jelas dan mudah untuk dibaca.

(2) Materi mudah saya pahami

Pada indikator materi mudah saya pahami ini hasil perolehan angket tanggapan siswa sebesar 81% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa dengan adanya media pembelajaran *parikan* dengan bantuan aplikasi *software Adobe Flash CS3 Proffesional* mempermudah siswa untuk mempelajari materi *parikan*.

(3) Tampilan media menarik perhatian saya untuk mempelajari materi

Pada indikator tampilan media menarik perhatian saya untuk mempelajari materi, hasil pemerolehan angket siswa sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa dengan adanya media pembelajaran yang dikemas dengan tampilan menarik disertai gambar dan animasi dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi *parikan*.

(4) Warna, teks, gambar, dan animasi terlihat jelas sehingga saya merasa nyaman belajar dengan media ini.

Pada indikator ini skor hasil pemerolehan angket siswa adalah sebesar 89% termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menandakan bahwa adanya pemilihan gambar, animasi, dan warna dalam media mendorong siswa untuk belajar materi *parikan*.

(5) Daya dukung musik yang menarik perhatian saya untuk belajar menggunakan media ini.

Pada indikator ini hasil skor hasil pemerolehan angket siswa adalah sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menandakan bahwa dengan

adanya dukungan musik pengiring dalam media pembelajaran dapat menarik minat siswa dan menciptakan suasana menyenangkan selama mempelajari materi *parikan*.

d) Aspek Kemudahan Pengoperasian

**Tabel 11: Hasil Angket Tanggapan Siswa pada Aspek Kemudahan dalam Pengoperasian**

No	Nama	Skor indikator soal ke-			
		1	2	3	4
1	Ajeng Rahma Yudhita	4	4	3	4
2	Alicia Khofifah Trisan	4	4	3	4
3	Alvian Oktavaldi	4	4	4	4
4	Alvina Chaerani Putri	4	2	1	1
5	Arfani Amriningtiyas	5	5	4	4
6	Ayu Pangestynovian	4	4	4	4
7	Bima Sandi Tama	3	3	4	4
8	Dandi Ikranagara	4	3	4	5
9	Dimas Surya Wijaya	3	4	4	4
10	Erlin Malayasari	5	4	3	4
11	Estuganti Retna Utami	4	4	4	4
12	Fajri Firman Tama	3	4	4	3
13	Fandika Agustiar	5	3	4	5
14	Ferdian Dicky Amanda	2	4	1	4
15	Fikri Nur Arfiansyah	4	4	4	5
16	Gilang Anugrah Multi	4	4	4	4
17	Haekal Nur Afrianto	4	4	4	4
18	Iksan Satria Dwi N	4	3	4	4
19	Muhammad Hervian H	4	3	3	4
20	Muhammad Ridho S	4	4	5	4
21	Ninda Esta Novitasari	5	5	4	4
22	Nurhuda Lutfia Ningrum	4	4	4	5
23	Nuri Wulandari	5	4	4	4
24	Putrid Dinda Wijayanti	4	5	4	4
25	Putrid Rama Sholikhah	4	4	4	4
26	Rifqi Waufal Ardiyan	4	4	5	4
27	Rizmajani Pyarwinda	4	4	4	4
28	Rosalinda Novia Rizky	5	4	4	4
29	Trie Ayu Kurniatun	5	5	4	4
30	Yafi' Favian Shadiq	4	4	5	5
31	Yoga Sukmadianto	4	4	3	4
32	Yuliani Ekawati	4	4	3	5
<b>Jumlah</b>		<b>140</b>	<b>125</b>	<b>119</b>	<b>127</b>
<b>Persentase</b>		<b>87%</b>	<b>78%</b>	<b>74%</b>	<b>79%</b>
<b>Persentase keseluruhan</b>		<b>80%</b>			
<b>kategori</b>		<b>Setuju</b>			

Berdasarkan tabel tersebut, hasil pemerolehan penilaian kualitas media oleh siswa kelas VII B pada aspek kemudahan dalam pengoperasian memperoleh rata-rata 80% termasuk dalam kategori setuju. Penjabaran dari penilaian tersebut adalah sebagai berikut.

(1) Petunjuk penggunaan mudah dipahami

Pada indikator angket tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi memperoleh persentase penilaian sebanyak 87% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa dengan adanya petunjuk penggunaan dalam pengoperasian media maupun petunjuk penggunaan evaluasi mempermudah siswa dalam menggunakan media.

(2) Tombol yang disediakan dalam media ini mudah dipahami

Pada indikator angket tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi memperoleh persentase penilaian sebanyak 78% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa dengan adanya penggunaan tombol yang mudah dipahami dalam media pembelajaran memudahkan siswa dalam mengoperasikan dan memahami materi *parikan*.

(3) Media pembelajaran ini dapat saya gunakan dengan mudah tanpa bantuan orang lain

Pada indikator angket tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi memperoleh persentase penilaian sebanyak 74% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut terbukti bahwa media ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa tanpa menggunakan bantuan orang lain. Karena didalam media ini telah dilengkapi petunjuk penggunaan.

- (4) Pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga mudah untuk digunakan.

Pada indikator angket tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi memperoleh persentase penilaian sebanyak 79% dengan kategori baik. Berdasarkan hal tersebut terbukti bahwa media pembelajaran ini tidak menggunakan spesifikasi komputer yang tinggi sehingga siswa dapat menggunakannya dengan mudah.

#### **e. Data Hasil Evaluasi Siswa**

Data hasil evaluasi siswa diperoleh dari nilai evaluasi setelah siswa mengerjakan soal *gladhen* yang terdapat dalam media pembelajaran. Nilai evaluasi muncul secara otomatis dalam media pembelajaran setelah siswa menjawab semua soal. Selain mengerjakan dalam komputer siswa juga mengerjakan pada kertas kosong dan diteliti oleh teman lain dan dibahas secara bersama-sama sehingga diketahui jawaban yang benar. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya apabila terdapat materi yang kurang paham.

Hasil evaluasi siswa digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap materi *parikan* setelah pembelajaran menggunakan media. Soal evaluasi yang terdapat dalam menu *gladhen* adalah 20 butir soal pilihan ganda. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal SMP Negeri 1 Turi untuk mata pelajaran bahasa Jawa ditetapkan ketuntasan sebesar 70%. Siswa dinyatakan lulus apabila berhasil menguasai materi mencapai KKM 70%. Daftar nilai hasil evaluasi dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 12: Data Hasil Evaluasi Siswa**

No	Nama	nilai
1	Ajeng Rahma Yudhita	55
2	Alicia Khofifah Trisan	85
3	Alvian Oktavialdi	60
4	Alvina Chaerani Putri	75
5	Arfani Amriningtiyas	65
6	Ayu Pangestynovian	90
7	Bima Sandi Tama	80
8	Dandi Ikranagara	90
9	Dimas Surya Wijaya	85
10	Erlin Malayasari	85
11	Estuganti Retna Utami	90
12	Fajri Firman Tama	50
13	Fandika Agustiar	85
14	Ferdian Dicky Amanda	65
15	Fikri Nur Arfiansyah	75
16	Gilang Anugrah Multi	65
17	Haekal Nur Afrianto	60
18	Iksan Satria Dwi N	85
19	Muhammad Hervian H	80
20	Muhammad Ridho S	85
21	Ninda Esta Novitasari	80
22	Nurhuda Lutfia N	60
23	Nuri Wulandari	90
24	Putrid Dinda Wijayanti	85
25	Putrid Rama Sholikhah	85
26	Rifqi Waufal Ardiyan	55
27	Rizmajani Pyarwinda	80
28	Rosalinda Novia Rizky	85
29	Trie Ayu Kurniatun	65
30	Yafi' Favian Shadiq	80
31	Yoga Sukmadianto	65
32	Yuliani Ekawati	70
Jumlah		2535

**Tabel 13: Ketuntasan Siswa dalam Mengerjakan Soal dalam Media**

Kriteria KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Rata-rata nilai
$\geq \frac{75}{80}$	21	73%	81
$\leq \frac{75}{80}$	11	27%	60,5



Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Jawa di SMP Negeri 1 Turi ditentukan oleh lembaga SMP Negeri 1 Turi. Siswa dinyatakan berhasil memenuhi standar KKM dengan syarat persentase nilai minimal adalah 70%.

Berdasarkan tabel hasil evaluasi pada tabel 13 tersebut, maka dapat diketahui siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu sebesar 73% dengan jumlah 21 siswa memperoleh nilai rata-rata 81.

Siswa kelas VII B yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah persentase adalah sebesar 27% dengan nilai rata-rata 60,5. Hasil pemerolehan tersebut menandakan, tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari *parikan* dengan media pembelajaran termasuk dalam kategori setuju.

Pemerolehan nilai tersebut didapatkan dari penilaian soal evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran. Hasil pemerolehan tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *parikan* yang dikembangkan efektif menambah pemahaman, motivasi, dan minat siswa untuk mempelajari materi *parikan*. Hal tersebut dibuktikan dengan penguasaan materi yang dicapai oleh siswa dengan mengerjakan *gladhen* pada media pembelajaran.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengembangan**

Penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media tersebut adalah penelitian (*Research and Development*), yang merupakan penelitian dengan melalaui tahapan-tahapan untuk menghasilkan sebuah produk. Tahapan tersebut antara lain adalah, tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap validasi, serta tahap ujicoba produk akhir media pembelajaran.

Tahap analisis merupakan analisis terhadap kurikulum. Pengembang harus mengamati dan mencermati kurikulum sebelum menghasilkan produk media pembelajaran. Mencermati kurikulum dilakukan pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi dengan mengamati kegiatan blajar mengajar bahasa Jawa pada materi *parikan* dan melakukan diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Jawa. Pengamatan dan diskusi dilakukan untuk menentukan indikator dalam pengembangan media pembelajaran.

Tahap perancangan dilakukan setelah tahap analisis, yaitu dengan menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator dan materi. Pada tahap ini pengembang melakukan analisis terhadap Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan dijabarkan kedalam materi.

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah dengan mengumpulkan materi yang akan dibuat dalam media pembelajaran. Materi tersebut dituangkan dalam bagan *flowchart*. *Flowchart* kemudian dituangkan dalam naskah media pembelajaran

yang berisi uraian materi *parikan*. Selanjutnya dikembangkan produk media pembelajaran *parikan* dengan *software Adobe Flash CS3 Proffesional* dan dikemas dalam bentuk *Compact Disc (CD)*.

pengembangan media pembelajaran *parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan tampilan gambar, animasi, dan suara yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran *parikan*.

## 2. Kualitas Media Pembelajaran

Penilaian kualitas media pembelajaran terdiri dari validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru mata pelajaran bahasa Jawa, serta tanggapan siswa. Media pebelajaran *parikan* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS3 Proffesional* tersebut dikembangkan secara bertahap dengan validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media hingga layak untuk diujicobakan. Keseluruhan hasil akhir penilaian kualitas media pembelajaran dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel Hasil Akhir Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

No	Penilaian Media Pembelajaran	Persentase	Kategori
1	Dosen Ahli Materi	78%	Baik
2	Dosen Ahli Media	81%	Sangat Baik
3	Guru Bahasa Jawa	76%	Baik
4	Tanggapan Siswa	83%	Sangat Bail
<b>Hasil rata-rata persentase penilaian</b>		<b>79,5%</b>	<b>Baik</b>

#### **a. Validasi Dosen Ahli Materi**

Penilaian media pembelajaran oleh dosen ahli materi terdiri dari satu aspek materi dan isi yang dijabarkan dalam sepuluh indikator. Penjabaran indikator oleh dosen ahli materi adalah relevansi materi dengan KD, kualitas materi dan tampilan yang memotivasi, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar dalam KTSP, kejelasan petunjuk pembelajaran, kejelasan dan kebenaran uraian materi, kejelasan uraian materi, ketepatan pemberian contoh dalam membantu pemahaman siswa, ketepatan pemberian soal yang sesuai dengan indikator, kejelasan penggunaan bahasa dan ejaan, ketepatan isi glosarium. Penilaian oleh dosen ahli materi pada tahap pertama memperoleh skor penilaian 72% dengan kategori baik, pada penilaian tahap kedua memperoleh skor sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Rata-rata persentase penilaian pada validasi tahap pertama dan kedua adalah 78% dengan kategori baik.

#### **b. Validasi Dosen Ahli Media**

Penilaian oleh dosen ahli media dilakukan dengan dua tahap, yaitu validasi tahap pertama dan validasi tahap kedua. Validasi oleh dosen ahli media mencakup dua aspek, yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Aspek tampilan terdiri dari sepuluh indikator penilaian. Indikator aspek tampilan antara lain kejelasan petunjuk penggunaan program, keterbacaan teks atau tulisan, ketepatan pemilihan dan komposisi warna, konsisten penempatan tombol, kualitas tampilan gambar, sajian animasi gambar, daya dukung musik pengiring, tampilan layar, kejelasan suara, ketepatan penggunaan bahasa. Pada aspek tampilan, validasi pertama memperoleh skor penilaian 72% dengan

kategori baik dan tahap kedua memperoleh skor penilaian 86% dengan kategori sangat baik.

Penilaian kualitas media oleh dosen ahli media pada aspek pemrograman terdiri dari sepuluh indikator, yaitu kejelasan navigasi, konsisten penggunaan tombol, kejelasan petunjuk, kemudahan penggunaan layer, eksistensi penggunaan layer, efisiensi teks, daya dukung musik, respon terhadap peserta didik, kecepatan program, kemenarikan media. Pada aspek pemrograman validasi tahap pertama memperoleh skor penilaian sebesar 76% dengan kategori baik, validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian sebesar 86% dengan kategori sangat baik. Rata-rata persentase penilaian validasi tahap pertama dan kedua adalah 81% dengan kategori sangat baik.

### **c. Validasi Guru Bahasa Jawa**

Penilaian oleh guru bahasa Jawa mencakup dua aspek, yaitu aspek kesesuaian konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan. Aspek kesesuaian konsep dan kompetensi dijabarkan kedalam lima indikator penilaian. Indikator penilaian tersebut adalah kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum KTSP, kejelasan penggunaan materi dalam contoh, kejelasan evaluasi atau latihan yang diberikan dalam media, kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar, ketepatan penggunaan bahasa dan ejaan dalam media. Penilaian pada aspek kesesuaian konsep dan kompetensi memperoleh skor penilaian 80% dengan kategori baik.

Penilaian media oleh guru bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan terdiri dari empat indikator, indikator tersebut adalah petunjuk belajar dalam penggunaan dalam penggunaan media berbasis *Adobe Flash CS3 Professional*, tampilan menu dalam media pembelajaran, penggunaan dan pemilihan jenis serta ukuran teks, penggunaan latar belakang (*background*) dan pemilihan gambar, serta komposisi warna. Penilaian media oleh guru bahasa Jawa pada aspek kualitas tampilan memperoleh skor penilaian sebesar 76% kategori baik.

#### **d. Tanggapan Siswa**

Penilaian kualitas media secara ujicoba terbatas dilakukan pada siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Turi dengan jumlah 32 siswa. Ujicoba terbatas dilakukan dengan pengisian angket tanggapan siswa. Angket tanggapan tersebut merupakan penilaian kualitas media oleh siswa yang terdiri dari empat aspek, yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian dalam belajar, aspek penyajian media serta aspek kemudahan dalam pengoperasian.

Dari empat aspek penilaian oleh siswa tersebut, aspek kemudahan pemahaman memperoleh skor penilaian 81% dengan kategori sangat setuju. Aspek kemandirian dalam belajar memperoleh skor penilaian 84,5% dengan kategori sangat setuju. Aspek penyajian media memperoleh skor penilaian 86% dengan kategori sangat setuju, dan aspek kemudahan dalam pengoperasian memperoleh skor penilaian 80% dengan kategori setuju.

Data hasil evaluasi siswa SMP Negeri 1 Turi diperoleh dari nilai evaluasi pada menu *gladhen* dalam media pembelajaran *parikan*. Berdasarkan hasil evaluasi, maka dapat diketahui siswa yang mencapai KKM yaitu 21 dengan

persentase sebesar 73% dengan nilai rata-rata 81. Siswa yang tidak memenuhi KKM berjumlah 11 siswa dengan persentase sebesar 23% dengan nilai rata-rata 60,5.

Hasil dari keempat penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa dan hasil tanggapan siswa, mendapatkan hasil rata-rata persentase penilaian sebesar 79,5% dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran *parikan* dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan minat siswa dalam belajar *parikan*.

### 3. Evaluasi Media Pembelajaran

Hasil akhir berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi, dosen ahli media, guru bahasa Jawa serta pelaksanaan ujicoba media, maka diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi sebagai berikut.

#### a. Evaluasi oleh Dosen Ahli Materi

**Tabel 15: Revisi Dosen Ahli Materi**

No	Jenis Revisi	Saran
1	Teks pada materi	Semua teks pada materi dibuat rata kanan-kiri
2	Isi materi	Penjabaran pengertian <i>parikan</i> terlalu banyak. Diringkas menjadi dua pengertian
3	Ciri-ciri <i>parikan</i>	Perbaiki diksi yang salah, pada kata sajak.
4	Tombol <i>pangertosan</i> <i>parikan</i>	Tulisan <i>pangertosanipun parikan</i> diganti <i>pangertosan</i> <i>parikan</i> disesuaikan dengan tombol.
5	Contoh <i>parikan</i>	<i>Purwakanthi</i> pada ontok <i>parikan</i> diberi warna lain.
6	Evaluasi	Perbaiki soal evaluasi <i>parikan</i> yang kurang tepat
7	Gambar pada <i>layer</i> materi	Tulisan pada papan diganti dengan tulisan yang memotivasi siswa.
8	Glosarium	Perbaiki diksi yang kurang tepat.

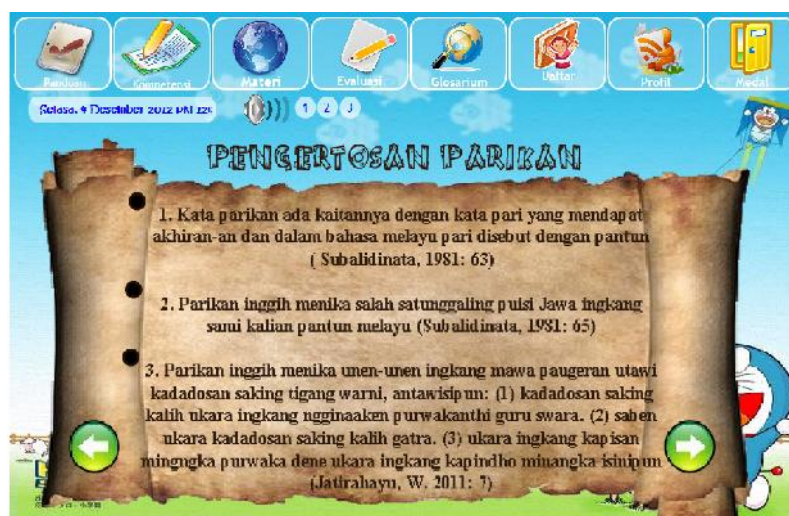
Berdasarkan tabel tersebut, evaluasi oleh dosen ahli materi menghasilkan beberapa kritik dan saran untuk dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran. Hasil evaluasi oleh dosen ahli materi dijabarkan sebagai berikut.

#### 1) Penggunaan teks pada materi

Pada awal tampilan media pembelajaran *parikan*, penggunaan teks pada semua materi menggunakan format rata kanan-kiri sehingga terlihat berantakan dan tidak teratur. Saran dari dosen ahli materi adalah mengganti format teks dengan format rata tengah atau *center* agar rapi dan terbaca dengan jelas.

##### a) Tampilan media sebelum direvisi

Tulisan pada awal tampilan media sebelum direvisi format semua teks pada materi adalah *center*. Saran dari dosen ahli media adalah semua teks dibuat dengan format rata kanan-kiri.

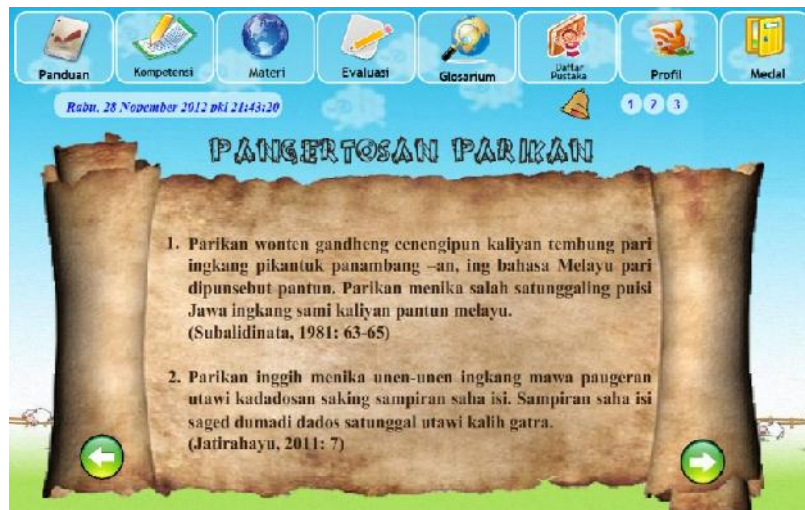


Gambar 4. Tampilan Teks Sebelum Revisi



b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah dilakukan perbaikan pada tahap awal pembuatan media pembelajaran, maka semua teks dalam media pembelajaran dibuat dengan format teks rata kanan-kiri agar terlihat jelas dan mudah dibaca.



Gambar 5. Tampilan Teks Setelah Revisi

2) Isi Materi

Pada validasi pertama indikator kejelasan dan kebenaran materi untuk pengertian *parikan* dosen ahli materi memberikan skor penilaian 3, hal ini dikarenakan pengertian materi *parikan* terlalu panjang sehingga sulit dipahami. Dosen ahli materi memberikan saran untuk pengertian *parikan* agar diringkas dari tiga pengertian menjadi dua pengertian.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Isi materi pada media pembelajaran sebelum direvisi, materi pengertian *parikan* terlalu luas dengan pengertian yang hampir sama. Saran dosen ahli materi adalah dengan meringkas pengertian *parikan*.



Gambar 6. Isi Materi Sebelum Revisi

## b) Tampilan media setelah direvisi

Pada indikator kejelasan dan kebenaran uraian materi setelah media pembelajaran direvisi, validasi tahap kedua memperoleh skor penilaian 4 dengan mengubah pengertian materi *parikan* yang berjumlah tiga pengertian dan hampir sama diringkas menjadi dua pengertian.



Gambar 7. Isi Materi Setelah Revisi

## 3) Ciri-ciri parikan

Pada indikator kejelasan penggunaan bahasa dalam ciri-ciri *parikan* terdapat kesalahan penulisan diksi. Kesalahan diksi tersebut terdapat dalam kata sajak. Sajak yang termasuk dalam bahasa Indonesia diganti dengan kata

*puwakanthi* merupakan bahasa Jawa. Selain itu, dalam petunjuk penggunaan media menggunakan bahasa Indonesia diganti menggunakan bahasa Jawa menjadi *pandom migunaaken media*.

a) Tampilan media sebelum direvisi

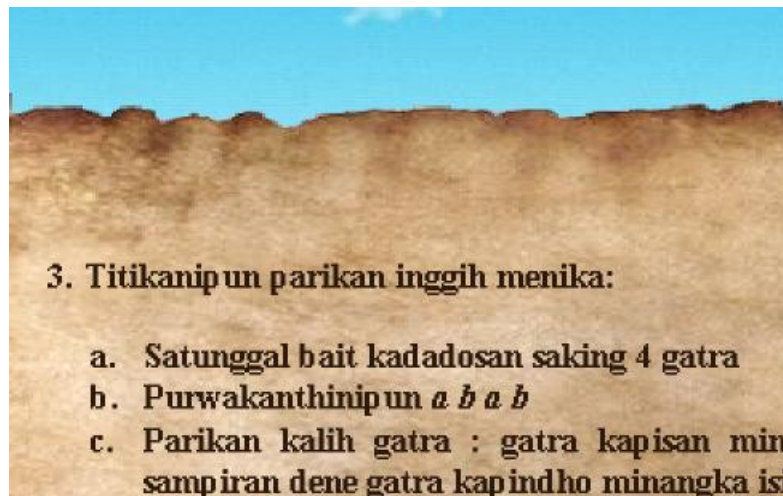
Tampilan media sebelum direvisi masih menggunakan kata dalam bahasa Indonesia, Contohnya terdapat dalam kata sajak dan petunjuk penggunaan media pembelajaran. Saran dari dosen ahli materi adalah mengganti kata yang menggunakan bahasa Indonesia kedalam bahasa Jawa.



Gambar 8. Ciri-ciri Parikan Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah dilakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan saran oleh dosen ahli materi, penggunaan kata yang termasuk dalam bahasa Indonesia diganti kedalam bahasa Jawa. Kata sajak diganti dengan kata *puwakanthi* dan kata dalam pedoman petunjuk penggunaan media diganti menjadi *pandom migunaaken media*.



Gambar 9. Ciri-ciri Parikan Setelah Revisi

4) Pewarnaan pada contoh *parikan*

Pada media pembelajaran bagian contoh *parikan* yang terdapat dalam *jenis saha tuladha parikan, purwakanthi* dalam setiap contoh tidak terlihat perbedaannya. Saran dari dosen ahli materi adalah memberikan perbedaan warna pada setiap *purwakanthi* yang sama untuk memudahkan siswa dalam mempelajarinya.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Tampilan media sebelum direvisi, tidak terdapat perbedaan warna *purwakanthi* pada pola parikan. Pengguna tidak dapat mengetahui persamaan *purwakanthi* yang terdapat dalam contoh pola *parikan*.





Gambar 10. Pewarnaan Sebelum Revisi

## b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah direvisi terdapat perbedaan warna dalam setiap *purwakanthi* yang sama. Penggunaan warna yang berbeda dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi.



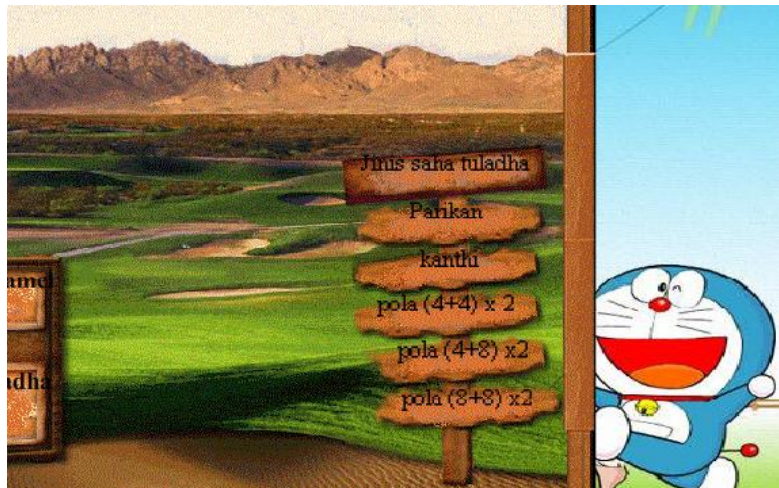
Gambar 11. Pewarnaan Teks Setelah Revisi

5) Gambar pada *layer* materi

Pada *layer* materi terdapat gambar papan yang menyatu dalam *background*, akan tetapi tulisan pada gambar papan tersebut kurang tepat karena mengecoh pengguna media. Tulisan tersebut berisi materi *parikan* yang sudah ada tombol tersendiri pada materi *parikan*.

a) Tampilan media sebelum direvisi

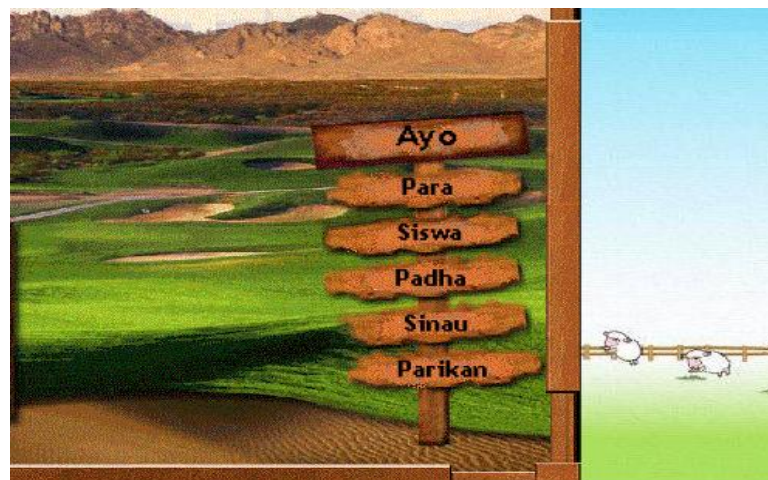
Tampilan media sebelum direvisi tulisan pada gambar papan yang terdaat dalam *background* kurang tepat. Saran dari dosen ahli materi adalah menggantinya dengan tulisan yang bersifat memotivasi siswa.



Gambar 12. Gambar pada *Layer* Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah media direvisi berdasarkan saran dari dosen ahli materi, maka tulisan pada papan yang terdapat dalam *background* diganti menjadi tulisan yang memotivasi siswa untuk mempelajari *parikan*.



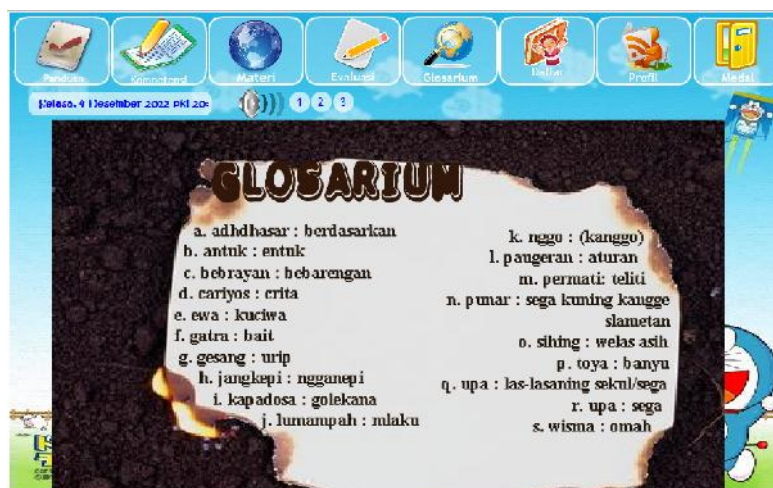
Gambar 13. Gambar pada *Layer* Setelah Revisi

## 6) Glosarium

Pada media pembelajaran bagian glosarium, dosen ahli materi menyarankan untuk pemaknaan kata-kata sukar agar lebih sesuai dengan konteksnya. Pemaknaan dalam glosarium pada kata *adhedhasar* yang semula bermakna berdasarkan diganti menjadi *lelandhesan*, dan pada kata *sihing* yang semula bermakna *welas asih* diganti menjadi *kawelasan*. Dosen ahli materi juga menyarankan agar *layer* yang kosong pada glosarium untuk dihilangkan dan teks dibuat rata kanan-kiri.

### a) Tampilan media sebelum direvisi

Tampilan media pembelajaran sebelum direvisi pada glosarium terlihat tidak serasi dengan banyaknya *layer* yang masih kosong. Penggunaan teks yang rata tengah atau *center* dan pemaknaan yang kurang tepat.



Gambar 14. Tampilan Glosarium Sebelum Revisi

### b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah media pembelajaran direvisi tampilan *layer* pada glosarium telah disesuaikan dengan teks rata kanan-kiri dan *layer* yang kosong dihilngkan



dengan mengganti gambar *background*. Selain itu, pemaknaan yang kurang tepat telah diganti dengan konteks yang lebih sesuai.



Gambar 15. Tampilan Glosarium Setelah Revisi

#### b. Evaluasi oleh Dosen Ahli Media

Tabel 16: Revisi Dosen Ahli Media

No	Jenis Revisi	Saran
1	Home Screen	Tulisan tidak diberi efek dan warna tulisan diubah hitam agar jelas
2	Teks	Semua teks rata kanan kiri
3	Penggunaan tombol	Tombol volume dan tanggal digeser kekiri agar terlihat serasi dengan <i>background</i>
4	Backsound	Pada intro pembuka diberi <i>backsound</i> agar lebih menarik
4	Petunjuk penggunaan	Petunjuk penggunaan menggunakan bahasa Indonsia, sebaiknya diganti dengan bahasa Jawa
5	Animasi pada evaluasi	Ekspresi animasi pada evaluasi dibuat berbeda antara jawaban evaluasi yang benar dan yang salah.
6	EYD	Bahasa disesuaikan dengan bahasa Jawa ragam <i>krama</i>
7	Warna papan tombol	Papan tombol materi yang dipilih dengan materi yang tidak dipilih diberikan perbedaan warna pada teks
8	Daftar pustaka	Daftar pustaka terdiri dari dua baris pada baris kedua menjorok kekanan
9	Profil	Prifil terlalu sedikit, ditambah dengan foto, nama pembimbing agar layer terlihat penuh
10	Layer	Layer yang kosong agar diisi agar terlihat serasi.



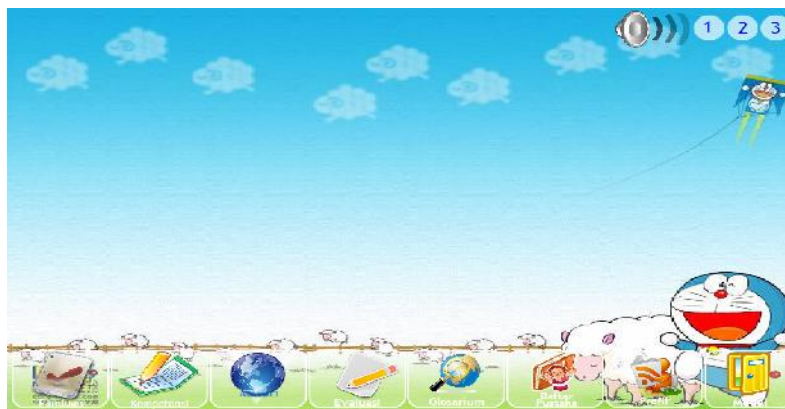
Berdasarkan penilaian dari validasi tahap pertama dan kedua yang dilakukan oleh ahli media, maka didapat saran dan kritik yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran. Evaluasi oleh dosen ahli media tersebut dijabarkan sebagai berikut.

1) Keterbacaan teks atau tulisan

Pada media pembelajaran *parikan*, penggunaan teks pada semua tulisan dalam *layer* menggunakan format teks rata kanan-kiri. Selain itu tampilan menu awal pada *home screen* tulisan terlalu kecil dan tidak terlihat jelas. Warna biru dengan efek mengurangi tingkat kejelasan tulisan. Saran dari dosen ahli media adalah dengan mengubah format tulisan rata kanan-kiri menjadi format rata tengah atau *center* dan tulisan menu pada *home screen* diperbesar dengan mengubah warna serta efek saat di-klik.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Tampilan media sebelum direvisi, tulisan menu pada *home screen* terlalu kecil. Penggunaan warna dan efek yang kurang tepat sehingga mengurangi kejelasan keterbacaan teks.



Gambar 16. Keterbacaan Teks Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah media direvisi berdasarkan saran dari dosen ahli media, maka tulisan menu pada *home screen* diperbesar dan tulisan yang semula berwarna putih diganti dengan warna hitam. Efek saat di-*klik* yang mengurangi kejelasan saat dibaca dihilangkan.



Gambar 17. Keterbacaan Teks Setelah Revisi

2) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna

Tampilan media pembelajaran pada ketepatan pemilihan dan komposisi warna, papan tombol *pangertosan parikan*, *caranipun damel parikan*, *pola saha tuladha parikan* yang berwarna hitam saat di-*klik* menjadi warna merah. Warna merah saat di-*klik* menjadikan teks tidak jelas terbaca.

a) Tampilan media sebelum direvisi

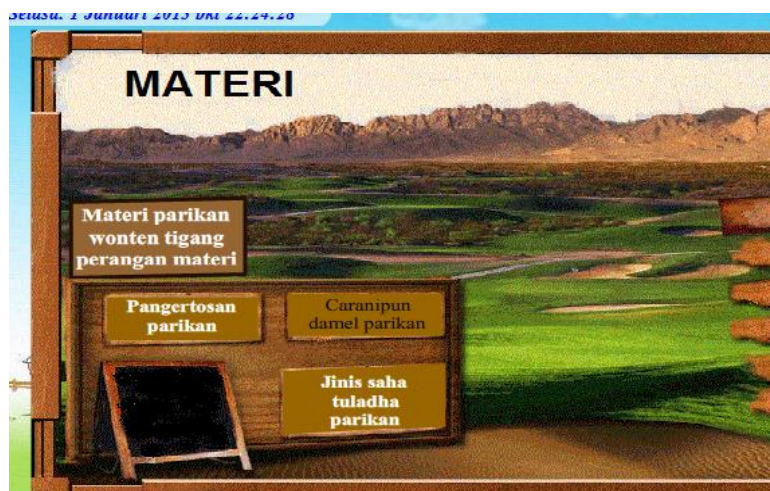
Menu pada papan tombol *pangertosan parikan*, *caranipun damel parikan*, *pola saha tuladha parikan* berwarna hitam saat di-*klik* menjadi warna merah kurang tepat, karena warna merah muda yang terdapat dalam *background* warna coklat muda menjadikan teks tidak jelas terbaca. Saran dari dosen ahli media adalah dengan mengganti warna teks menjadi warna hitam saat di-*klik*.



Gambar 18. Tampilan Komposisi Pemilihan Warna Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Tampilan media setelah direvisi sesuai dengan saran dari dosen ahli media adalah dengan mengganti warna tulisan pada tombol materi menjadi warna hitam saat di-*klik*. Penggunaan warna hitam sesuai dengan *background* yang berwarna coklat muda, sehingga saat papan tombol di-*klik* tulisan dapat terbaca dengan jelas.



Gambar 19. Tampilan Komposisi Pemilihan Warna Setelah Revisi

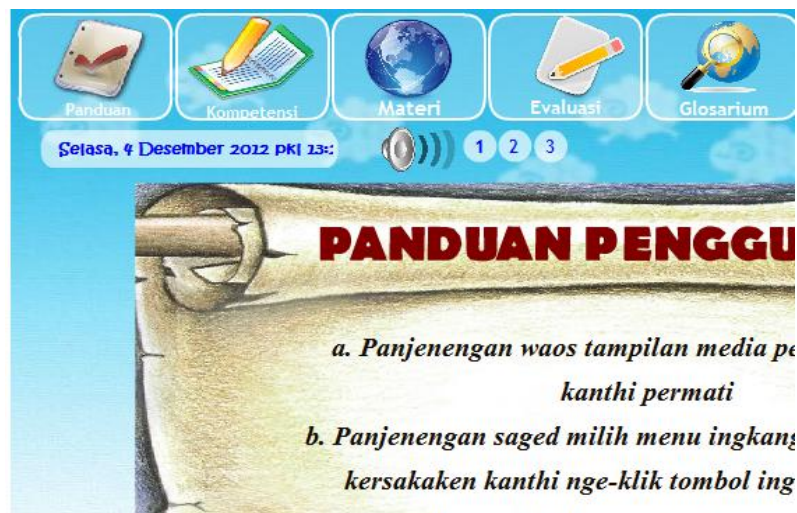
3) Konsistensi penempatan tombol

Pada tampilan media pembelajaran terdapat beberapa penempatan tombol yang kurang sesuai. Penempatan tombol gambar *volume* dan tanggal kurang

sesuai, tombol *volume* dan tanggal terlalu menjorok kekiri sehingga tidak serasi dengan *background*. Saran dari dosen ahli media adalah dengan menyeret tombol tersebut kekiri.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Tampilan media pada penempatan papan tombol sebelum direvisi, tombol gambar *volume* dan tanggal terlalu menjorok kekiri. Selain itu pada tombol gambar *volume* tidak terdapat tombol *mute* untuk menghentikan musik yang sedang berjalan.



Gambar 20. Konsistensi Penempatan Tombol Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah media pembelajaran direvisi sesuai dengan saran dari dosen ahli media, penempatan tombol *volume* dan tanggal digeser kekanan disesuaikan dengan ukuran *background*. Dan pada tombol *volume* untuk menghentikan musik yang sedang berjalan dengan meng-*klik* dua kali atau *double klik*.





Gambar 21. Konsistensi Penempatan Tombol Setelah Revisi

#### 4) Eksistensi penggunaan *layer*

Tampilan media pembelajaran pada eksistensi penggunaan *layer*, terdapat beberapa *layer* yang kosong dan kurang dimaksimalkan penggunaannya. Contohnya terdapat pada *layer* profil. Dalam *layer* profil teks didalamnya terlalu sedikit sehingga *background* terlihat kosong. Selain itu, pada *layer* glosarium gambar *background* terlalu banyak yang kosong. Saran dari dosen ahli media adalah dengan mengganti gambar *background* dan menambah tulisan atau teks dalam profil.

##### a) Tampilan media sebelum direvisi

Sebelum direvisi tampilan *layer* masih terdapat ruang kosong. Hal tersebut mengakibatkan ketidak serasian antara teks dengan *background*, karena dengan banyaknya ruang yang kosong dan teks yang terlalu sedikit tampilan media pembelajaran kurang menarik.



Gambar 22. Eksistensi penggunaan *layer* Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari dosen ahli media, pengembang memaksimalkan penggunaan *layer*. Pengembang menambahkan teks dalam profil, selain itu ditambahkan foto pengembang sebagai identitas.



Gambar 23. Eksistensi penggunaan *layer* Setelah Revisi

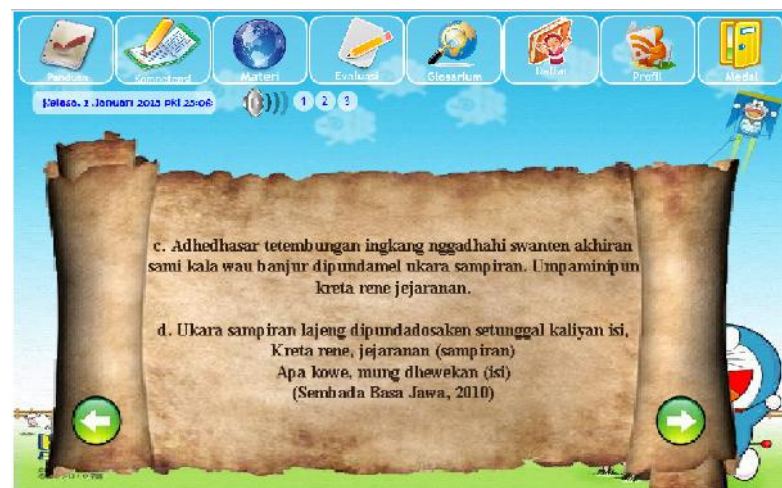
5) Efisiensi penggunaan teks

Penggunaan teks dalam media pembelajaran banyak yang kurang tepat. Semua teks dalam media pembelajaran menggunakan format rata tengah atau *center*. Penggunaan teks dengan rata tengah tersebut membuat tampilan *layer*

terlalu banyak ruang yang kosong dan teks tidak mudah terbaca. Semua teks dalam media pembelajaran diganti dengan rata kanan kiri agar terdapat eksistensi dan efisiensi antara teks dengan gambar *background*.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Sebelum direvisi, tidak terlihat efisiensi antara teks dengan gambar *background*. Teks yang terlalu sedikit dan rata tengah membuat gambar *background* banyak ruang yang kosong.



Gambar 24. Efisiensi Penggunaan Teks Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisiadalah

Tampilan media setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari dosen ahli media adalah dengan merubah format teks dan memaksimalkan penggunaan gambar *background*.



Gambar 25. Efisiensi Penggunaan Teks Setelah Revisi

#### 6) Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan yang terdapat dalam media pembelajaran, baik petunjuk penggunaan media maupun petunjuk mengerjakan soal menggunakan bahasa Indonesia dan teks dalam petunjuk penggunaan terbentur dengan gambar *background*. Hal tersebut kurang tepat, sehingga diganti menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar menjadi *pandom migunaaken media*.

#### a) Tampilan media sebelum direvisi

Pada tahap awal media pembelajaran sebelum direvisi, sebagian teks pada petunjuk penggunaan terbentur dan tidak terbaca dan petunjuk pnggunaan menggunakan bahasa Indonesia. Sehingga pengguna media tidak dapat memahami petunjuk penggunaan media.





Gambar 26. Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah tahap perbaikan, maka petunjuk penggunaan dalam mengoperasikan media pembelajaran diganti menggunakan bahasa Jawa ragam *krama*.



Gambar 27. Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi

7) Penggunaan animasi

Penggunaan animasi pada media pembelajaran khususnya animasi dalam *gladhen* atau evaluasi kurang tepat. Tidak terdapat perbedaan animasi antara menjawab *gladhen* yang benar dan salah.

a) Tampilan media sebelum direvisi

Pengembangan media sebelum direvisi, gambar animasi pada menu *gladhen* kurang tepat. Tidak ada perbedaan ekspresi antara jawaban pertanyaan yang salah dan yang benar.



Gambar 28. Penggunaan Animasi Sebelum Revisi

b) Tampilan media setelah direvisi

Setelah pengembangan media pembelajaran direvisi, maka ekspresi animasi pada *gladhen* saat jawaban salah diubah menjadi ekspresi cemberut.



Gambar 29. Penggunaan Animasi Setelah Revisi

Media pembelajaran *parikan* yang dikembangkan dengan *software Adobe Flash CS3 Professional* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan dari media ini adalah sebagai berikut.

**a. Kelebihan Media Pembelajaran *Parikan***

- 1) Tampilan media pembelajaran dengan aplikasi *flash* mendukung kemenarikan media. Dengan aplikasi *Adobe Flash* tampilan media dibuat menyenangkan dan dikemas dengan gambar, animasi, *background* dan musik pengiring yang akan menambah minat belajar siswa terhadap materi *parikan*.
- 2) Media pembelajaran *parikan* memiliki tingkat kelayakan media yang baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari hasil penilaian kualitas media, yaitu rata-rata penilaian oleh dosen ahli media sebesar 80% dengan kategori baik, penilaian oleh dosen ahli materi sebesar 84% dengan kategori baik, penilaian oleh guru bahasa Jawa sebesar 80% dengan kategori baik.
- 3) Media pembelajaran *parikan* dapat digunakan sebagai media pembelajaran baru untuk mendukung penyampaian materi oleh guru bahasa Jawa dengan tampilan yang menarik untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar *parikan*.
- 4) Siswa dapat mempelajari *parikan* dengan menggunakan media secara individu, karena media pembelajaran *parikan* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan petunjuk mengerjakan soal.

- 5) Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran secara otomatis dapat mengetahui nilai siswa yang didapat setelah semua soal dikerjakan.

**b. Kelemahan Media Pembelajaran *Parikan*.**

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran tersebut juga memiliki keterbatasan. Keterbatasan media pembelajaran *parikan* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran *parikan* dapat digunakan hanya dengan bantuan komputer dan daya dukung listrik. Apabila listrik mati, komputer tidak dapat digunakan.
- b. Media pembelajaran *parikan* hanya menjadi sarana pengenalan terbatas pada materi *parikan* saja.
- c. Media pembelajaran *parikan* tersebut berbantuan komputer, sehingga hanya pengguna media yang dapat mengoperasikan komputer saja yang dapat menggunakannya.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui tahapan-tahapan, yaitu tahap analisis, tahap perancangan media pembelajaran, tahap pengembangan media pembelajaran, tahap validasi dosen ahli materi, validasi dosen ahli media, penilaian guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa SMP kelas VII B SMP Negeri 1 Turi.

Pengembangan media pembelajaran *parikan* dengan aplikasi *Adobe Flash CS3 Professional* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan tampilan gambar, animasi, dan suara yang dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran *parikan*. Hasil ujicoba menunjukkan sebanyak 21 siswa mencapai standar nilai KKM dengan jumlah persentase 73% dengan nilai rata-rata 81. Tingkat kelayakan produk media pembelajaran berdasarkan validasi oleh dosen ahli media memperoleh rata-rata skor penilaian sebesar 80% dengan kategori baik, validasi oleh dosen ahli materi memperoleh rata-rata skor penilaian sebesar 78% dengan kategori baik, penilaian oleh guru bahasa Jawa adalah sebesar 78% dengan kategori baik, dan berdasarkan angket hasil tanggapan siswa memperoleh skor penilaian 81% dengan kategori sangat setuju.

Rata-rata keseluruhan penilaian media pembelajaran oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, guru bahasa Jawa, dan ujicoba terhadap siswa SMP Negeri 1 Turi memperoleh persentase 80% termasuk dalam kategori baik. Hal

tersebut menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran bahasa Jawa pada materi *parikan* memiliki tingkat keefektifan yang baik.

## **B. Implikasi**

Pengembangan media pembelajaran *parikan* dapat diimplementasikan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi *parikan*. Media ini sebagai media pembelajaran inovasi yang interaktif dan menyenangkan dengan *software Adobe Flash*.

Media pembelajaran *parikan* tersebut dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang dapat digunakan baik secara mandiri maupun secara bersamaan di dalam kelas, dengan ataupun tanpa pendamping.

Pengembangan media pembelajaran *parikan* kategori baik, berdasarkan validasi oleh dosen ahli materi dan ahli media, validasi oleh guru mata pelajaran bahasa Jawa serta hasil ujicoba terhadap siswa.

## **C. Saran**

1. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran untuk materi lain dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3 Professional* untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
2. Pengguna media pembelajaran *parikan* untuk belajar secara mandiri perlu latihan secara intensif.
3. Produk media pembelajaran *parikan* ini dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran alternative

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Tofani, M. Tanpa Tahun. *Sari-sari Basa Jawi Pepak*. Jawa Timur: Yayasan Amanah.
- Agnew, W Palmer. Tanpa Tahun. *Multimedia In The Classroom*. Needham Heights: Allyn and Bacon, A Simon And Schuster.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- , 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ernawati, Endang. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Menggunakan Adobe Flash CS3 Proffesional Untuk Pelatihan Guru PAUD*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Heinich, dkk. 1992. *Instructional Media And The New Technologies of Instructional*. New York: John Wiley and Sons.
- Jatirahayu, Warih. 2010. *Kaloka Basa SMP Kelas VII*. Yogyakarta: Bios Offset.
- Krisna. 2009. Pengertian dan cirri-ciri pembelajaran, [http: //krisna.blog.uns.ac.id/](http://krisna.blog.uns.ac.id/). Diunduh pada tanggal 16 Desember 2012.
- Latuheru J.D. 1993. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang.
- Madcoms. 2008. *Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenda Media.
- Mulyasa. 2009. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Ciputat: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Padmosoekotjo, S. 1960. *Ngengrengan Kasusastran Jawa II*. Hien Hoo Sing.
- Poerwadarminta, W.J.S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Groningen, Batavia: J.B. wolters Uitgevers-Maatschappij.

- Sadiman, Arief. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soebagya. 1992. *Parikan Puisi Abadi*. Surabaya: Garda Pustaka.
- Subalidinata. 1981. *Kawruh Basa Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka.
- Sudjana, Nana. 2002. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- , 2007. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmaningtyas, Winda. 2007. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat dengan Aplikasi Adobe Flash untuk Siswa SMP Kelas VIII*. Yogyakarta: FBS UNY.
- Sulaiman, Taufik. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Software Adobe Flash CS3 Untuk Apresiasi Musik Siswa SMP Kelas VII*. Yogyakarta: FBS UNY.